SWORD WORLD

ソード・ワールド

100 episodes are collected to play the game "SWORD WORLD"
also including TRPG original scenarios.

SFC・PC 全シナリオ 100本集

安田均・水野良・下村家恵子
グループSNE

不思議の国の冒険案内

SWORD WORLD

ソード・ワールド

100 episodes are collected to play the game "SWORD WORLD" also including TRPG original scenarios

SFC・PC 全シナリオ100本集

安田均・水野良・下村家惠子
グループSNE

不思議の国の冒険案内

SWORD WORLD

ソード・ワールド

SFC・PC 全シナリオ100本集

安田均・水野良・下村家惠子
グループSNE

不思議の国の冒険案内

はじめに

本書は、コンピュータ・ゲーム『ソード・ワールドSFC』と『ソード・ワールドPC』(いずれもT＆Eソフト)に登場するシナリオ全63本に、当初それらに含まれる予定だったシナリオ37本を加えて、各々を詳しく解説したものとなっています。
コンピュータ・ゲームで、マップはどうなっているのかとか、進行に行き詰まってしまった、という人の助けになると思いますが、もう一つ大きな楽しみにも使用できるようになっています。
それは、コンピュータ・ゲームの原作であるテーブルトークRPG『ソード・ワールドRPG』のシナリオとしても、使えるようになっているということです。むしろ、内容面の記述は、そうしたテーブルトークとして使用する場合を想定して書いてあります。ですから、コンピュータ・ゲームの攻略本というよりも、〝ソード・ワールド〟コンピュータ・ゲームのシナリオ解説本と考えてもらったほうがいいかもしれません。
ソード・ワールドはもともとテーブルトークとして人気を持つゲームです。コンピュータ版を楽しんでからは、ぜひこれをテーブルトークとしても遊んでほしいなと願っています。

安田 均
YASUDA Hitoshi

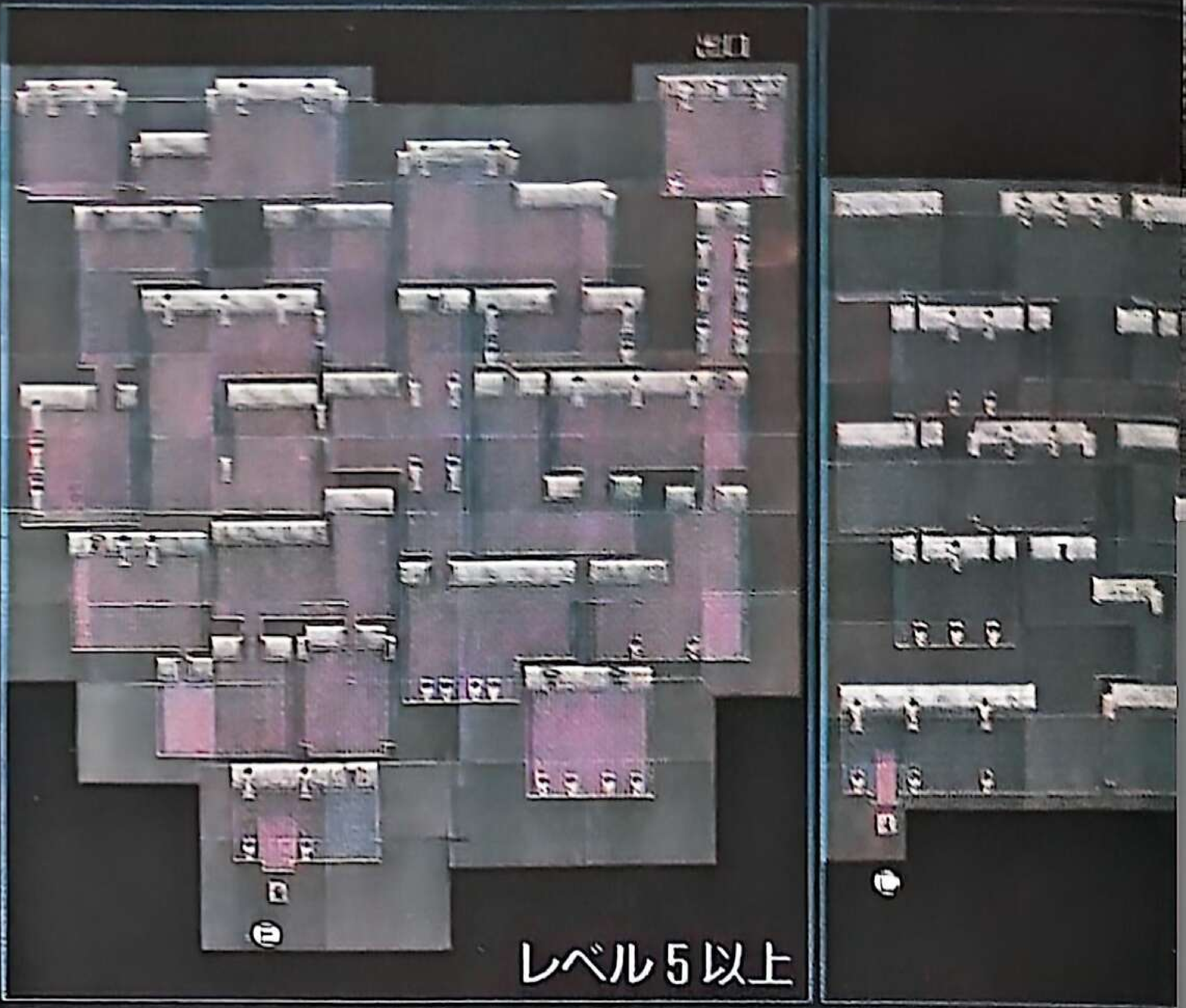
マップ・瀧口天晴

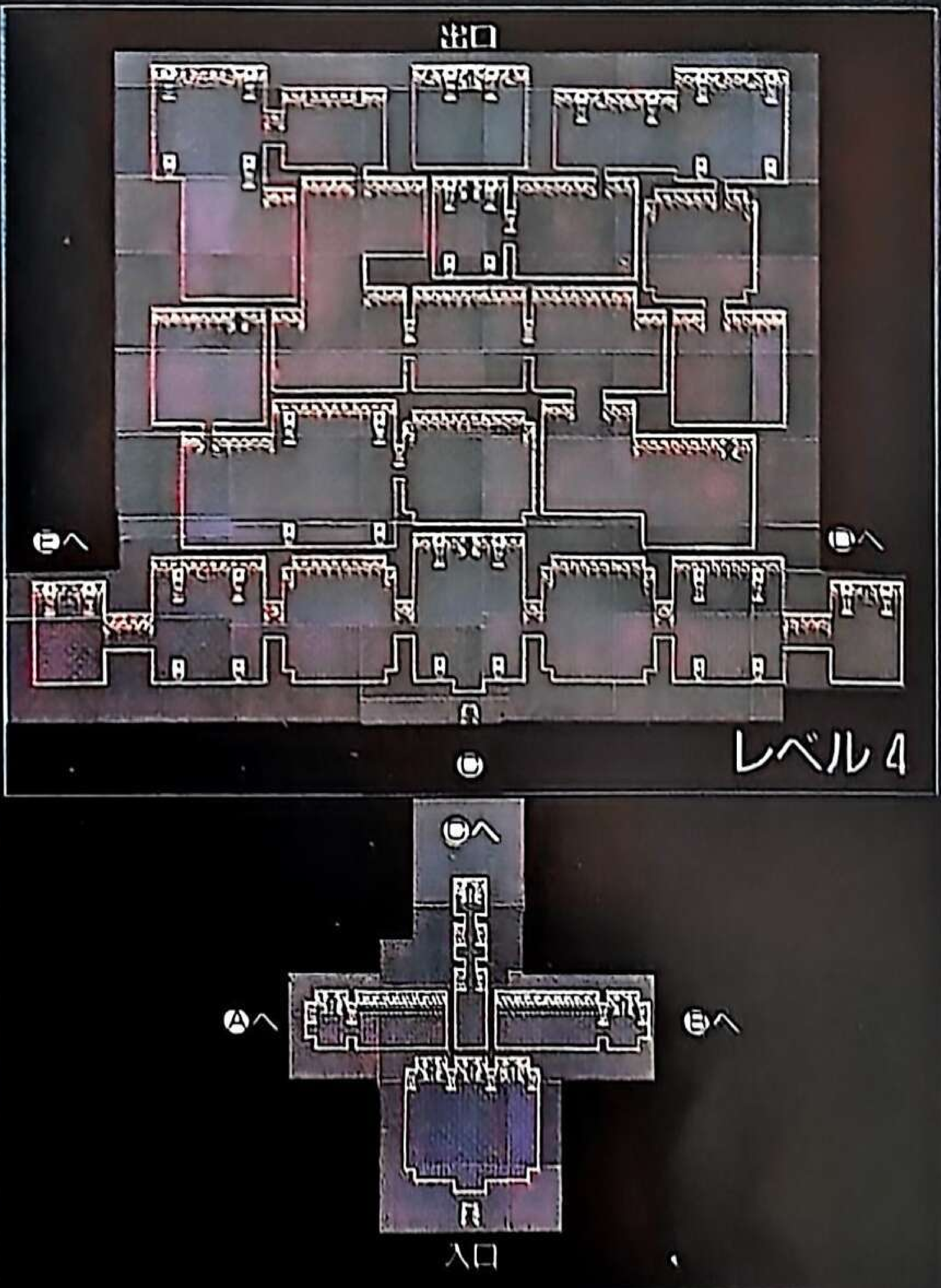
※PCとSFCで場所変更

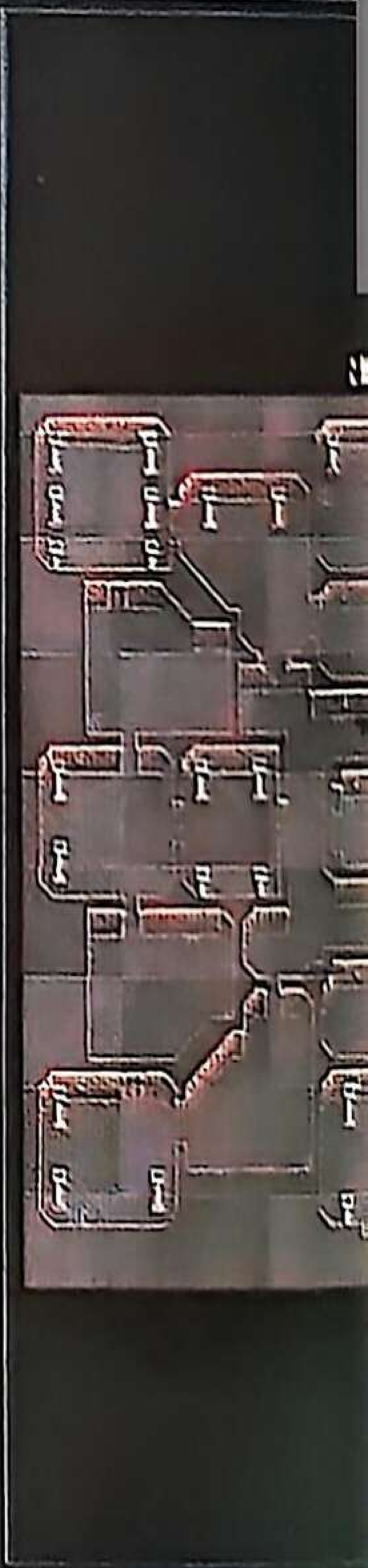
番号は ●=SFC(スーパーファミコン版) ●=PC(パソコン版) ●=SFC・PC共 ●=オリジナルを表します

シーカンスの地下迷

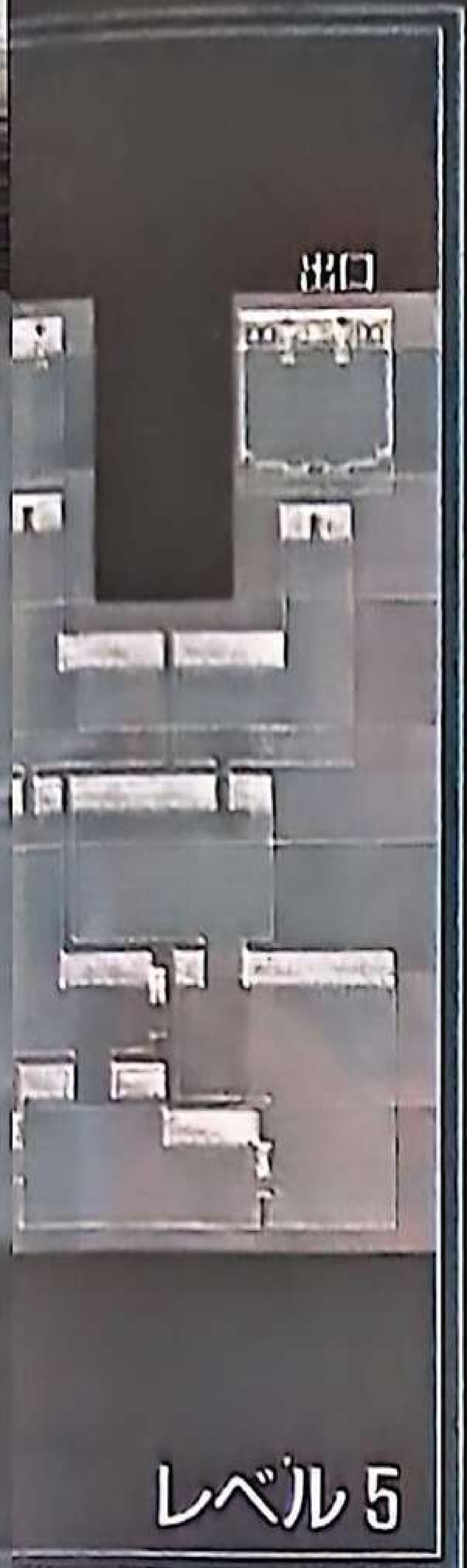
「シーカンスの地下迷宮」。
そこには、数々のモンスターと宝が眠っています。
新米冒険者にとってはよき練習の場となり、熟練冒険者にとってはほどほどのスリルがある稼ぎ場所となるでしょう。
くわしくは、140ページの『その63シーカンスの地下迷宮』を参照してください。

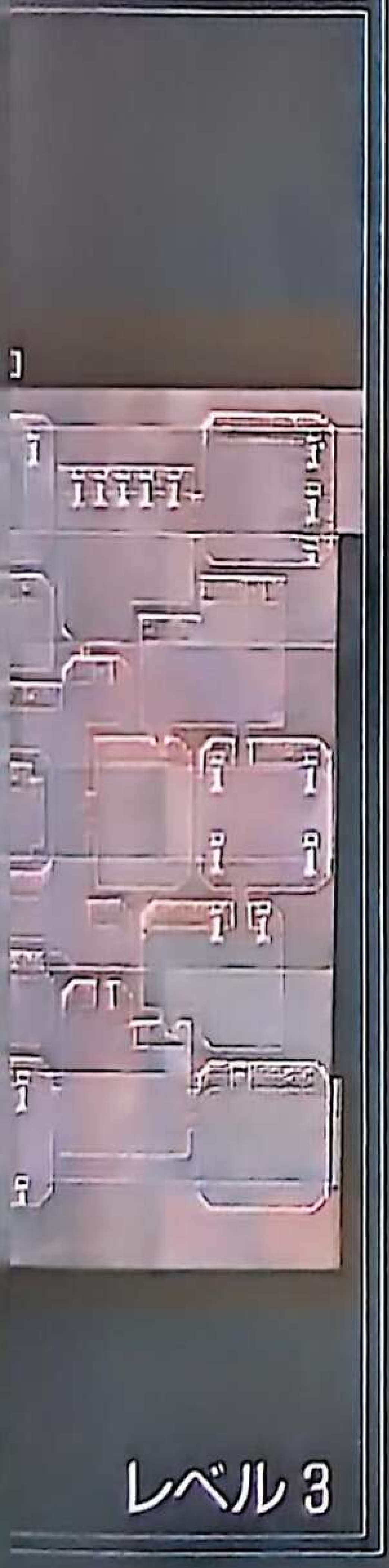






迷 宮





シーカンス出現モンスター一覧

●シーカンスの地下迷宮では、それぞれ6～7ヵ所のモンスター出現地点があります。出現するモンスターの組合せは、4つのタイプに分けられています。

レベル1～2　ボス：ゴブリン・ロード×1、ゴブリン・シャーマン×1、ゴブリン×2

	タイプ1	タイプ2	タイプ3	タイプ4
ザコ1	ハーピー×4	ジャイアント・ワスプ×5	ジャイアント・スパイダー×3、ジャイアント・センティピード×3	アッシュ×3
ザコ2	ゴブリン×3、ホブゴブリン×2	ゴブリン×2、コボルド×4	レッサー・バンパイア×2、バンパイア・バット×1	アッシュ×2、スケルトン×3
ザコ3	グール×2、ゾンビ×4	ハーピー×4	リザードマン×5	ハーピー×4
ザコ4	グール×3	ブロブ×5	ハーピー×4	ブロブ×5
ザコ5	ハーピー×4	グール×3	ジャイアント・ワスプ×6	ジャイアント・ワスプ×6
ザコ6	バイパー×5	グール×2、ゾンビ×4	リザードマン×5	ブロブ×5
ザコ7	ジャイアント・ワスプ×5	ブロブ×5	ジャイアント・ワスプ×6	ゴブリン×3、ホブゴブリン×2

レベル3　ボス：ワー・ベア×1、グリズリー×3

	タイプ1	タイプ2	タイプ3	タイプ4
ザコ1	スケルトン・ウォリアー×1	ハーピー×5	ガーゴイル×4	リザードマン×6
ザコ2	グリズリー×2	グリズリー×2	グリズリー×2	オーク×6
ザコ3	オーク×6	オーク×6	グール×5	グリズリー×2
ザコ4	ゴブリン・シャーマン×1、ホブゴブリン×1、ゴブリン×3	オーガー×1	オーク×6	キラー・クリーパー×4
ザコ5	スケルトン・ウォリアー×1	キラー・クリーパー×4	ストーン・サーバント×4	ジャイアント・バット×4
ザコ6	キラー・クリーパー×4	メデューサ×2	メデューサ×2	グール×5
ザコ7	リザードマン×6	ストーン・サーバント×4	ハーピー×5	オーガー×1

レベル4　ボス：グルネル×1

	タイプ1	タイプ2	タイプ3	タイプ4
ザコ1	ジャイアント・アント×5	ジャイアント・アント×5	ジャイアント・アント×5	ジャイアント・アント×5
ザコ2	ゴブリン×5、ホブゴブリン×2	Gアント×3、Gバット×3	Gアント×3、Gバット×3	Gアント×3、Gバット×3
ザコ3	Gアント×3、Gバット×3	オーガー×1	ヘルハウンド×2	サラマンダー×2
ザコ4	ゴブリン×5、ゴブリン・シャーマン×1	グール×5	スケルトン・ウォリアー×2	グール×5
ザコ5	ゴブリン×3、ホブゴブリン×1、ゴブリン・ロード×1	グール×4、ワイト×1	ゴブリン×5、ホブゴブリン×2	グール×4、ワイト×1
ザコ6	キマイラ×1	ガーゴイル×4	キマイラ×1	ゴブリン×5、ゴブリン・シャーマン×2

レベル5　ボス：フレッシュ・ゴーレム×2

	タイプ1	タイプ2	タイプ3	タイプ4
ザコ1	シャドウ・ストーカー×4	シャドウ・ストーカー×4	シャドウ・ストーカー×4	シャドウ・ストーカー×4
ザコ2	オーガー×5	グール×4、ワイト×2	グール×4、ワイト×2	マンティコア×2
ザコ3	ミュータント・ビッグエイプ×5	キマイラ×3	オーガー×5	ジャイアント・クラブ×6
ザコ4	オーガー×3、Mビッグエイプ×3	スケルトン・ウォリアー×3	ミュータント・ビッグエイプ×5	マミー×2
ザコ5	マミー×2	ヘルハウンド×5	オーガー×3、Mビッグエイプ×3	ワー・ベア×4
ザコ6	ワー・ベア×4	グリフィン×3	ジャイアント・クラブ×6	スケルトン・ウォリアー×5
ザコ7	ミュータント・ビッグエイプ×5	キマイラ×3	シャドウ・ストーカー×4	マンティコア×2

レベル5以上　ボス：デュラハン×2

	タイプ1	タイプ2	タイプ3	タイプ4
ザコ1	スケルトン・ウォリアー×6	スケルトン・ウォリアー×6	スケルトン・ウォリアー×6	スケルトン・ウォリアー×6
ザコ2	トロール×5	マミー×4	トロール×5	ミノタウロス×6
ザコ3	ミノタウロス×6	ジャック・オー・ランタン×4	オーガー×7	マミー×4
ザコ4	マンティコア×4	Jランタン×2、マミー×4	トロール×3、オーガー×4	ジャック・オー・ランタン×4
ザコ5	グリフィン×5	トロール×5	キマイラ×4	Jランタン×2、マミー×4
ザコ6	ミノタウロス×6	ミノタウロス×6	グリフィン×5	オーガー×7
ザコ7	マンティコア×4	スケルトン・ウォリアー×6	グリフィン×5	ミノタウロス×6

ソード・ワールド

100 episodes are collected to play the game "SWORD WORLD"
also including TRPG original scenarios

SFC・PC 全シナリオ 100本集

目次

不思議の国の冒険案内

カバーイラスト●安森 然(すたじお実験室)
装丁・デザイン●山田浩一
本文イラスト●米良 仁/MDP/館尾 冽
カラー折込みマップ●瀧口天晴
本文マップ●宮津星子/三堀智久
協力●株式会社T&Eソフト

●=SFC ●=PC ●=SFC・PC共通
●=オリジナル

SFC・PCシナリオ全63本

その1 謎の神像……14
その2 闇の誘い……16
その3 死体蘇生者……18
その4 ファラリスの呼び声……20
その5 ゴブリンの洞窟……22
その6 ブアーなリザードマン……24
その7 錬銀術の罠……26
その8 ニセ宝石……28
その9 密偵の手紙……30
その10 精霊の泉……32
その11 モルモット求む……34
その12 町外れの災難……36
その13 砂漠からの使者……38
その14 冒険者は珍味を求む……40
その15 宿屋の惨劇……42
その16 ナイトシェード現る……44
その17 ドワーフの麻薬……46
その18 ブラキ神の怒り……48
その19 腐った銀貨……50
その20 カルーラの巣……52
その21 霧に消える船……54
その22 黄金伝説……56
その23 上水道……58
その24 神像の鉾……60
その25 盗賊たちの狂詩曲……62
その26 白霧の幽霊船……64
その27 消え去りしエルフ……66
その28 壊死の森……68
その29 小さな冒険者……70
その30 呪われた男……72
その31 マーファのパン……74
その32 穴……76
その33 逃げた猛獣……78
その34 魔術師の丘……80
その35 忘れられた迷宮……82
その36 呪われた宝石……84
その37 邪教の女神官……86
その38 ライカンスロープの呪い……88
その39 売り払われた冒険者……90
その40 砂漠の遺跡……92
その41 紫煙の楽しみ……94
その42 ナイトシェード怒る!……96
その43 ダンシング・オブ・デス……98
その44 冒険者アイン……100
その45 トラップハウス[その2]……102
その46 伝説の角笛……104
その47 暗礁の巨獣……106
その48 聖域探求……108
その49 聖なる花……110
その50 少女の祈り……112
その51 無謀さの代償……114
その52 冒険者モンスター事典を贈られる……116
その53 へっぴり腰の冒険者……118
その54 ホムンクルス……120
その55 落星のダンジョン……122
その56 大当たりの井戸掘り……124
その57 カーン砂漠へ……126
その58 異端の迷宮神殿……128
その59 ブランドネームはマンティコア……130
その60 ブラックハウンドの謎……132
その61 暗黒の儀式……134
その62 死者の島……136
その63 シーカンスの地下迷宮……140

オリジナルシナリオ全37本

その64 子供の事情……174
その65 暗殺組織……176
その66 幽霊屋敷の秘密……178
その67 狙われた秘宝……180
その68 子供に雇われる冒険者……182
その69 詐欺師の条件……184
その70 野辺に咲く花……186
その71 死人使いの陰謀……188
その72 王家の宝剣……190
その73 祝福できない結婚式……192
その74 トラップハウス[その1]……194
その75 チャ・ザのお守り……196
その76 不幸の指輪……198
その77 泥棒カラスと魔法の指輪……200
その78 ダンジョン・メーカー[その1]……202
その79 捕らわれの悪魔……204
その80 冒険者の仕事?……206
その81 夜間飛行……208
その82 怪盗再登場……210
その83 ユニコーンの角……212
その84 歌い鳥と吟遊詩人……214
その85 呪われたチャンピオン……216
その86 ライバル貴族……218
その87 石切場の遺跡と滅びた街……220
その88 ヘドラ現る……222
その89 人騒がせなレシピ……224
その90 お嬢様はグラスランナー……226
その91 歌う迷宮……228
その92 狙われた冒険者……230
その93 ダンジョン・メーカー[その2]……232
その94 破れた地図……234
その95 ただほど怖いものはない……236
その96 ブラウニーのレクイエム……238
その97 森は女の子でいっぱい……240
その98 賢者の試練……242
その99 悪魔と魔術師……244
その100 さまよえる塔……246

アレクラスト大陸 MAP……3

INVITATION FOR THE SWORD WORLD
冒険の夢空間案内……8

SFC・PC
フローチャート……12

SFC・PC
アイテム・モンスターカタログ……142

「SW-SFC・PC全シナリオ100本集」でテーブルトークを遊ぼう!……150

INTERVIEW
「ソード・ワールド」生誕の秘密を語る……248

SFC・PC
モンスター/アイテムデータリスト……254

「ソード・ワールド」関連ブック&ソフト」……258

INVITATION FOR THE SWORD WORLD

冒険の夢空間案内

人＝人口　冒険者の店＝冒険者の店

ORAN

古代王国への扉亭
店主名:ラウダ(左)
麗しの我が家亭
店主名:マクロイ(右)

EREMIRE

丘のクジラ亭
店主名:ドイマール

海のアヒル亭
店主名:フェルゼン

KAZOF

10万人　賢者の街オラン

「賢者と冒険者の国」と称されるオラン国の首都オランは、人口10万人を数える大陸最大の都市です。整然と並ぶ石造りの建物と石畳の道、完備された上下水道は、古代王国時代の文化を受け継ぐ、賢者たちの集う街としての風格を表しています。巨大な都市の中央には、"賢人王"第16代カイアルタードVII世が住まうエイトサークル城がそびえ、周囲には至高神ファリス、戦神マイリー、大地母神マーファ、知識神ラーダの神殿が城を守るように並んでいます。

しかし、オランで最も目を引くものは"三角塔"と呼ばれる魔術師ギルドでしょう。知識の塔、魔術の塔、真理の塔と呼ばれる、三つの塔が正三角形の頂点をなす巨大な建造物で、全アレクラストの魔術師ギルドの総本山です。"三角塔"はアレクラスト中の賢者や魔術師のあこがれの的であり、街には多くの賢者や魔術師たちが集うのです。

一方、オランは"冒険者の街"でもあります。北にある"堕ちた都市"レックスをはじめとして、オランの周辺には古代王国時代の遺跡が数多く残されているうえ、巨大な港を持つ行商の中心地であることから、情報とアイテム類の売買が行いやすいからです。

9万人　商業の街エレミア

オランから西方へ延びる街道の先に位置するのが、"職人たちの王国"エレミアです。ギルド(職人組合)の徒弟制度に支えられた工業生産で有名な国で、同名の首都エレミアは産業の中心地として発展してきました。エレミアにはさまざまな職種のギルドがあり、そこで生産される商品を売買する商人たちが集まって、一大商工業都市をつくり上げています。東方諸国と西方諸国をつなぐ、交通の要所に位置し、良港にもめぐまれたエレミアは、都市全体が巨大な市場といっても過言ではないでしょう。

3万人　港湾都市カゾフ

オランから海岸沿いに南東へ行くと"港湾都市"カゾフに着きます。街のほとんどを港が占めており、漁業や商船による交易、造船業によって繁栄しています。港にひしめく大小さまざまな船からは、遠方の国から運ばれてきた品々が降ろされ、珍品を求める商人が競って市につめかけます。この街の地下には古代遺跡が埋もれているといわれており、真偽を探る冒険者たちも集まっています。

船の行き来が激しいだけに、沖合いでは海賊による強奪事件が起こることがあります。

400人　防壁の村 **ミード**

アレクラスト最大の湖、ミード湖の北に位置し、ブリシスやムディールといった北方の国々との国境沿いにあるため、旅人や商人たちが立ち寄る宿場村になっています。湖に面して小さな港が開かれていますが、漁船よりも人や荷物を運ぶ運搬船がほとんどです。

村の北東の森は"妖魔の森"もしくは"ゴブリンの森"と呼ばれており、多くのモンスターが住み着いています。モンスターの侵略を防ぐため、村の周囲には木と石で造られた頑丈な壁が張り巡らされています。

（注：「ソード・ワールドRPGワールドガイド」では、ミードはそこそこの大きさの街ですが、コンピュータ版では村という設定にしています）

赤鼻のゴブリン亭
店主名：バイス

MEED

2万5千人　塩の街 **ブラード**

カゾフから街道を南東に下ったところにある街です。気候は温暖で、人々も南国風のおおらかな性格ですが、この周辺の土地は農耕には適しておらず、わずかな果樹園と、羊や山羊の放牧、そして海水からとる塩が街の財源です。街から東へ進むと"聖なる王国"がアノスとの国境であり、アノスのファリス戦士たちが守る砦がそびえています。

BRAERD

白羽の矢亭
店主名：アーレン

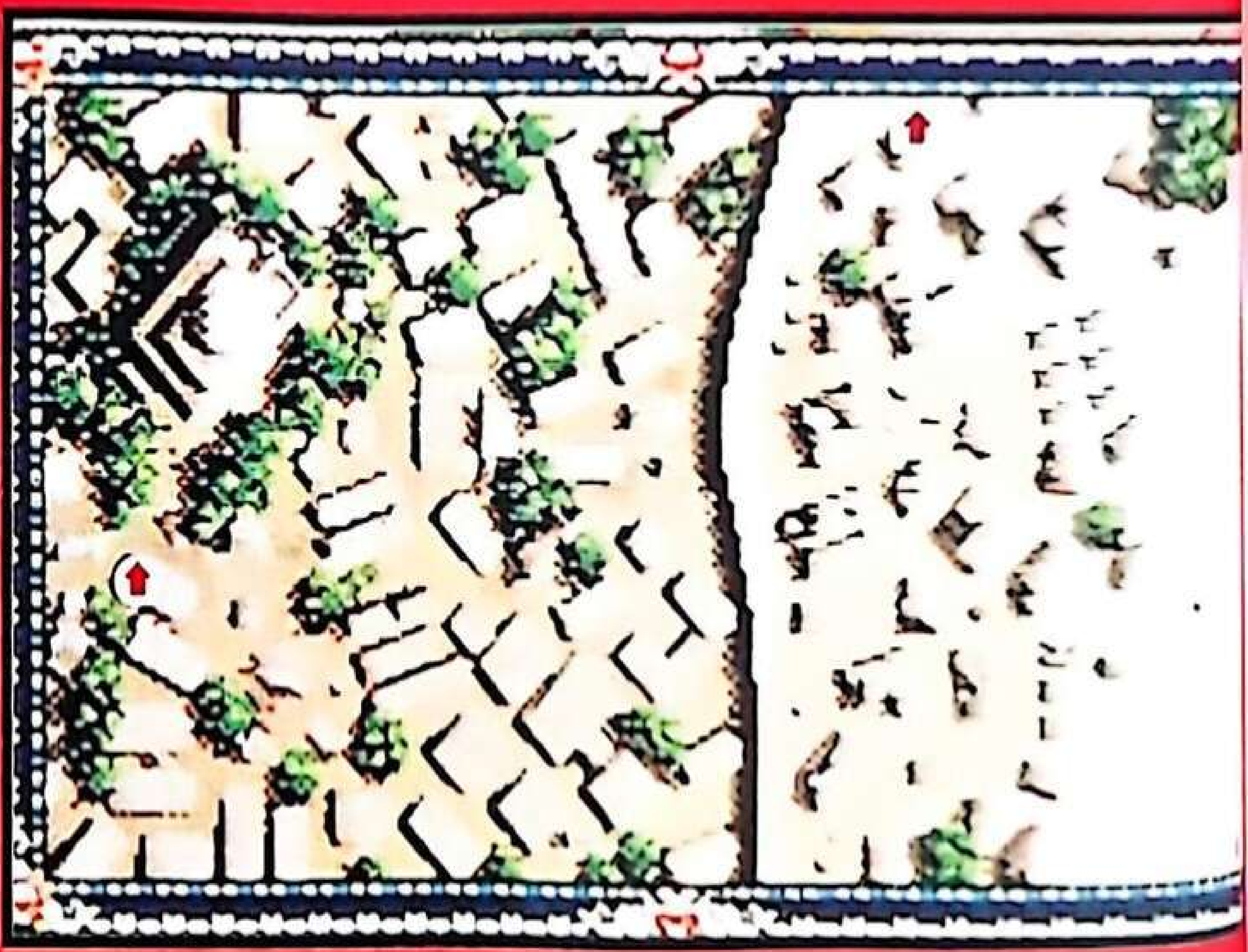
5千人　宝の街 **パダ**

"堕ちた都市"レックスの南に位置し、古代の遺跡に向かう冒険者たちの拠点として繁栄している"冒険者の街"です。一攫千金を狙う冒険者や探検家、古代の知識を求める賢者や魔法使いたちが集い、つねに活況を呈しています。

パダの特徴は、レックスから来るかもしれないモンスターを警戒してつくられた、高く頑丈な石の城壁です。壁に守られた中心街はオランをモデルにつくられた、整然とした町並みが続いていますが、城壁の中の限られた土地に収まりきらなかった建物や人々が壁の外にあふれていき、急ごしらえの家々が乱立するスラム街が広がっています。

PADA

遺跡の番人亭
店主名：サイモ(左)
掘り出された秘宝亭
店主名：バーランド(右)



120人 **ホープ**

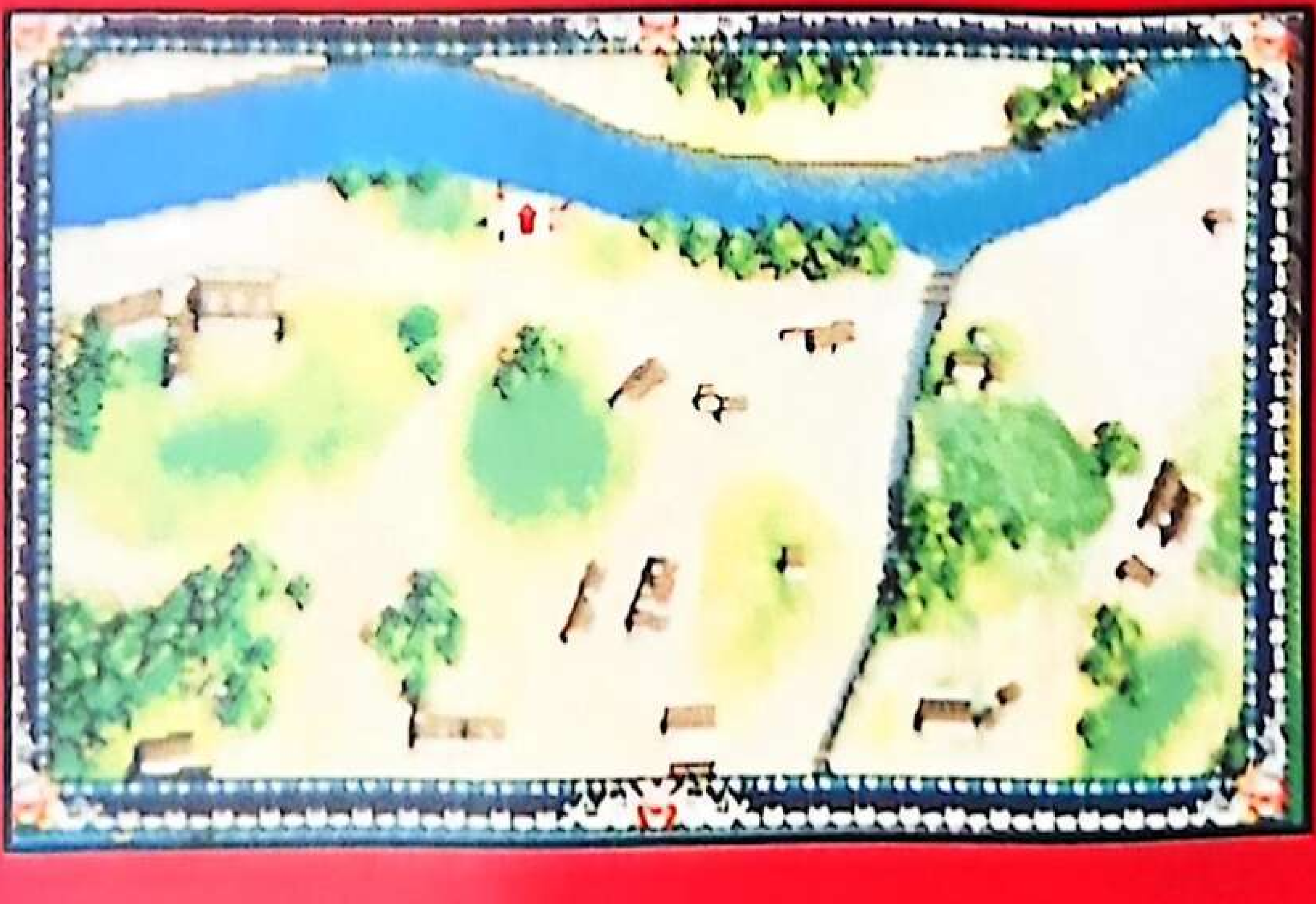
オランの東、グロザムル山脈の麓にある農業と狩猟で生計を立てている村です。村の近くには「旧ホープ」と呼ばれる古代の街の遺跡や、「フリーオン」という古代の精霊都市があるといわれています。

山合い亭
店主名：ドリー

HOPE

60人 **ナムゴー**

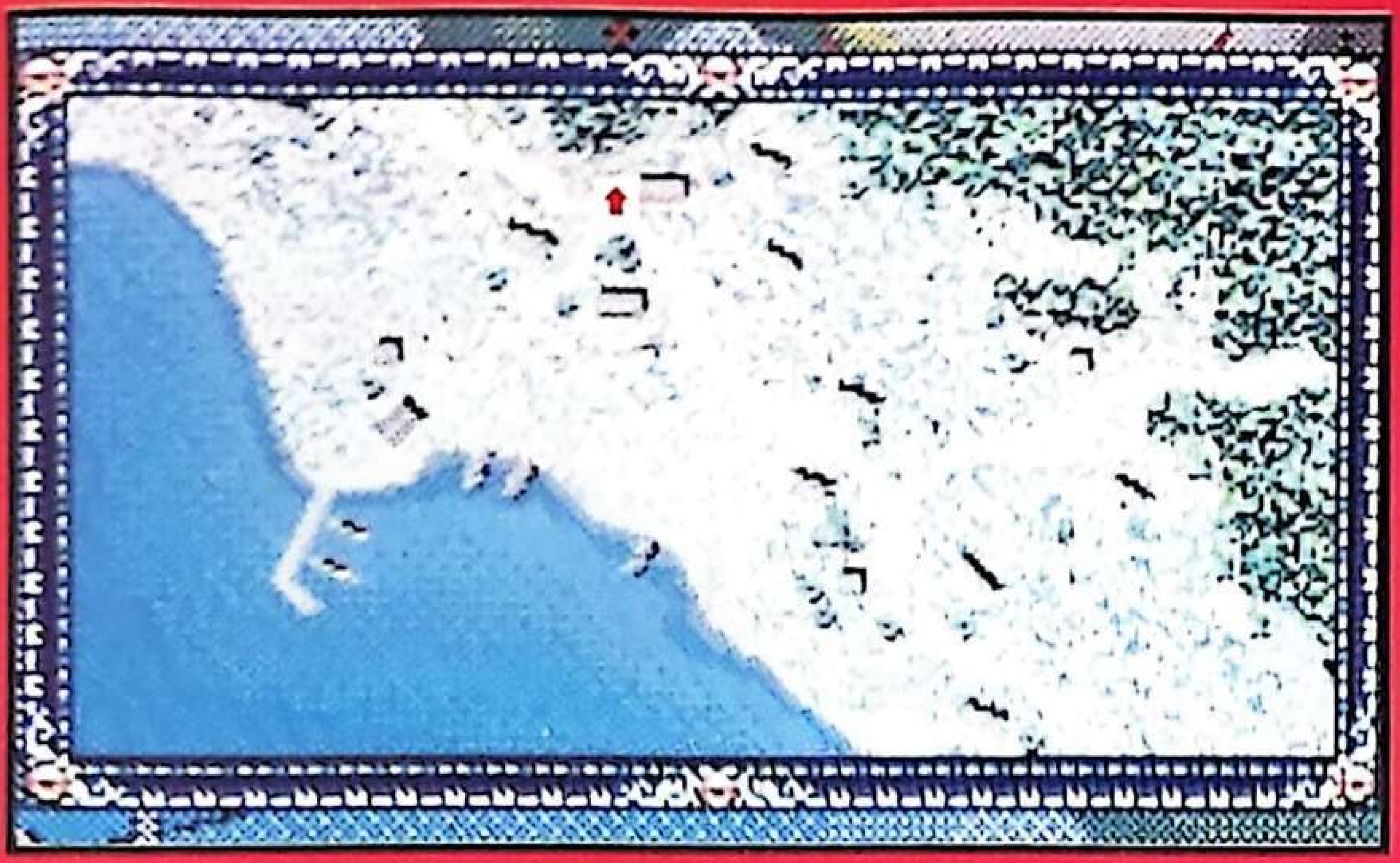
オランから街道を南西に向かった所にある小さな農村です。土地が肥えているので農耕が盛んで、「ナムゴーの青い畑」という言葉は豊かな畑の代名詞になっています。風光明媚なので、ときおりオランに住む商人や貴族がやってきては、村の北を流れるヤマス川で船遊びを楽しんだりします。



NAMUGO

川見亭
店主名：ディンカー

INVITATION FOR THE SWORD WORLD

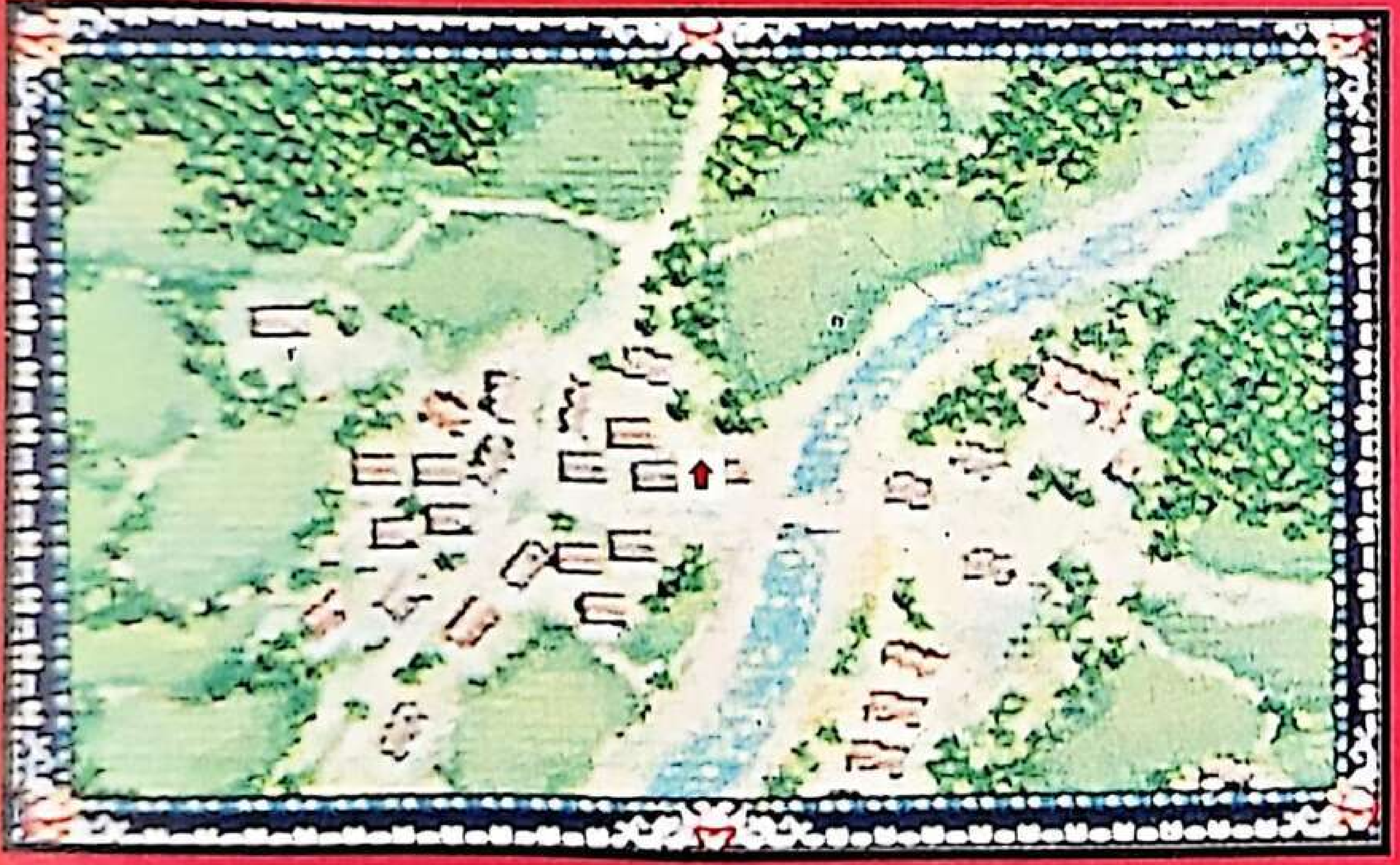


ROOT

寄り道亭
店主名：ソートス

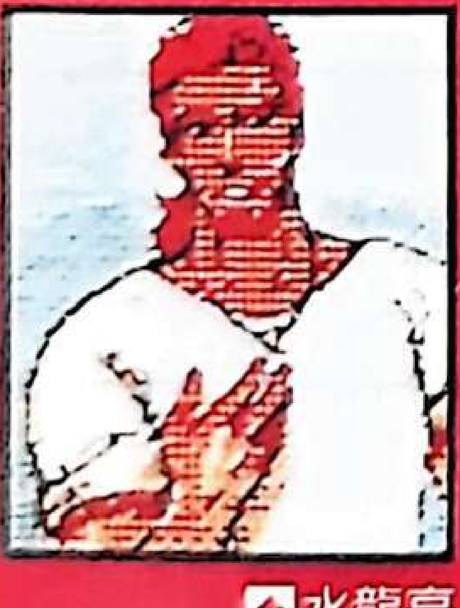
滿ち潮亭
店主名：ブライン

EMA



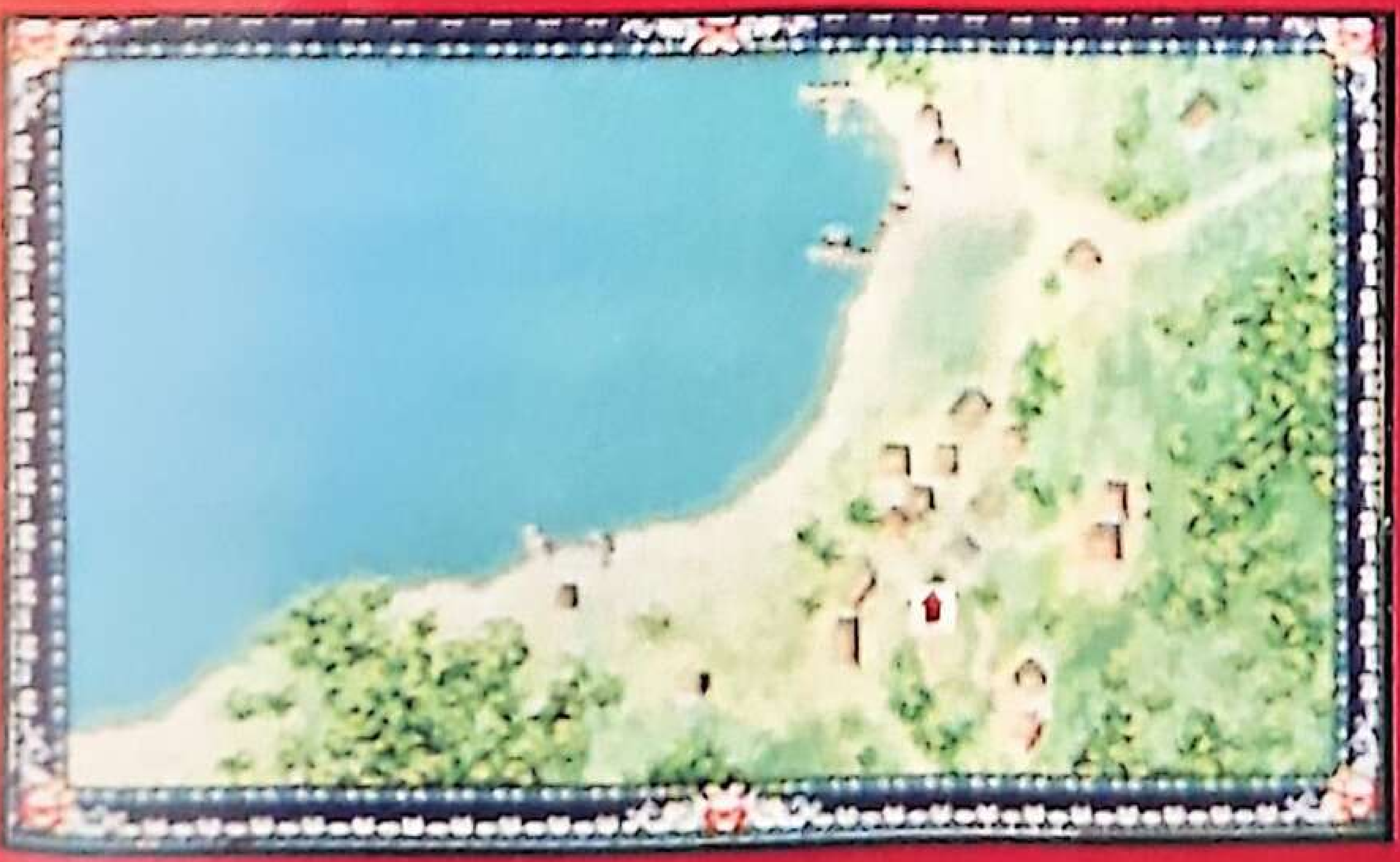
糸とツグミ亭
店主名：スルース

TOIN



水龍亭
店主名：ジェイル

BORU



FROS

旅人の宿亭
店主名：パーカー

ルート

80人

エレミアから街道に沿って南東へ向かった所にある海沿いの村です。典型的な宿場村で、街道を行き交う人々が残していく貨幣以外の収入は、小さな畑と海から取れるものだけです。

エマ

200人

オランとエレミアを結ぶ街道の途中にある、海沿いの宿場村です。小さいながら大型の船が入る港を持っているため、商船の寄港地として栄えています。収入を港に入る船や、街道を行く人々から得ているため、その他の収入源を持っていません。

トイン

100人

オランの北西にそびえるエストン山脈の南端にある村です。エストン山脈にはさまざまな鉱脈があり、村の近くにも坑道がいくつも掘られています。近くにドワーフの村もあり、ドワーフの細工物を求める商人たちが立ち寄ることもあります。

ボル

100人

ミード湖の西端にある小さな村で、北と南を行き来する旅人や商人に、湖でとれる魚や山の幸を売ったり、宿を提供して財を成しています。すぐ背後に山、前に湖が迫っているため、農耕に向いた土地は少なく、山での狩猟や湖の漁を行う人々がほとんどです。

フロス

60人

ミード湖の南東に位置する小さな村で、北のミード村と荷をやりとりするための小さな港を持っていますが、基本的には狩猟と農耕、漁業で自活している村です

ソード・ワールド シナリオフローチャート

SFC

- ▭枠はメインシナリオ。
- 「⑮宿屋の惨劇」をクリアすると、赤のラインにそって、シナリオをプレイすることになります。
- 「63シーカンスの地下迷宮」はレベルにかかわらず発生する。

1レベル

- ❶ 謎の神像 P.14
- ⑰ ドワーフの麻薬 P.46

2レベル

- ⑯ ナイトシェード現る P.44
- ⑬ 砂漠からの使者 P.38
- ⑮ 宿屋の惨劇 P.42
- or
- ㉔ 神像の絆 P.60

63 シーカンスの地下迷宮
レベル1～5/P.10(折込み裏面)・P.140

PC

- ▭枠はメインシナリオ。
- PC版のフローチャートは、前提条件(フラグ)となるシナリオを表しています。→の順にシナリオをプレイする必要はありませんが、前もってクリアしておく必要があります。
- 最終シナリオ「62死者の島」をプレイするには、これらのメイン・シナリオをクリアしていなければなりません(ただし、すべてをクリアしている必要はありません)。

1レベル

- ❶ 謎の神像 P.14
- ㉔ 神像の絆 P.60
- ❹ ファラリスの呼び声 P.20
- ⑪ モルモット求む P.34
- ⑯ ナイトシェード現る P.44
- ❻ プアーなリザードマン P.24
- ❼ 錬銀術の罠 P.26 → ⑲ 腐った銀貨 P.50
- ⑬ 砂漠からの使者 P.38
- ⑭ 冒険者は珍味を求む P.40 → ⑳ カルーラの巣 P.52
- ㉑ 霧に消える船 P.54
- ❷ 闇の誘い P.16
- ❸ 死体蘇生者 P.18
- ❺ ゴブリンの洞窟 P.22
- ❽ ニセ宝石 P.28
- ❾ 密偵の手紙 P.30
- ❿ 精霊の泉 P.32
- ⑫ 町外れの災難 P.36
- ㉒ 黄金伝説 P.56

2レベル

- ⑰ ドワーフの麻薬 P.46
- ⑱ ブラキ神の怒り P.48
- ㉓ 上水道 P.58

3レベル
4レベル
5レベル
21 霧に消える船 P.54
26 白霧の幽霊船 P.64
42 ナイトシェード怒る P.96
or
45 トラップハウスその2 P.102
44 冒険者アイン P.100
43 ダンシング・オブ・デス P.98
58 異端の迷宮神殿 P.128
60 ブラックハウンドの謎 P.132
or
61 暗黒の儀式 P.134
51 無謀さの代償 P.114
or
56 大当たりの井戸掘り P.124
57 カーン砂漠へ P.126
62 死者の島 P.136
55 落星のダンジョン P.122
or
56 大当たりの井戸掘り P.124
29 小さな冒険者 P.70
57 カーン砂漠へ P.126
62 死者の島 P.136
40 砂漠の遺跡 P.92
54 ホムンクルス P.120
両立可
25 盗賊たちの狂詩曲 P.62
51 無謀さの代償 P.114
52 冒険者モンスター事典を贈られる P.116
or
53 へっぴり腰の冒険者 P.118
42 ナイトシェード怒る！ P.96
or
50 少女の祈り P.112
37 邪教の女神官 P.86
46 伝説の角笛 P.104
44 冒険者アイン P.100
59 ブランドネームはマンティコア P.130
39 売り払われた冒険者 P.90
27 消え去りしエルフ P.66
49 聖なる花 P.110
34 魔術師の丘 P.80
35 忘れられた迷宮 P.82
28 壊死の森 P.68
30 呪われた男 P.72
31 マーファのパン P.74
32 穴 P.76
47 暗礁の巨獣 P.106
33 逃げた猛獣 P.78
48 聖域探求 P.108
36 呪われた宝石 P.84
38 ライカンスロープの呪い P.88
41 紫煙の楽しみ P.94

冒険談その①
SFC/PC

謎の神像

●対応機種：SFC/PC　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：オラン「奇跡の店」の主人　●舞台：ドワーフの村「トルガ」
●発生条件：特になし

Guide

仕事を探していた冒険者たちは、オランの「奇跡の店」という雑貨屋の主人から、小さな飾り物の斧を、ドワーフの村から買い取ってくるように依頼されます。

導入 オランの冒険者の店で仕事について聞いた場合は、主人が「奇跡の店」のおやじが人手を欲しがっていると教えてくれます。

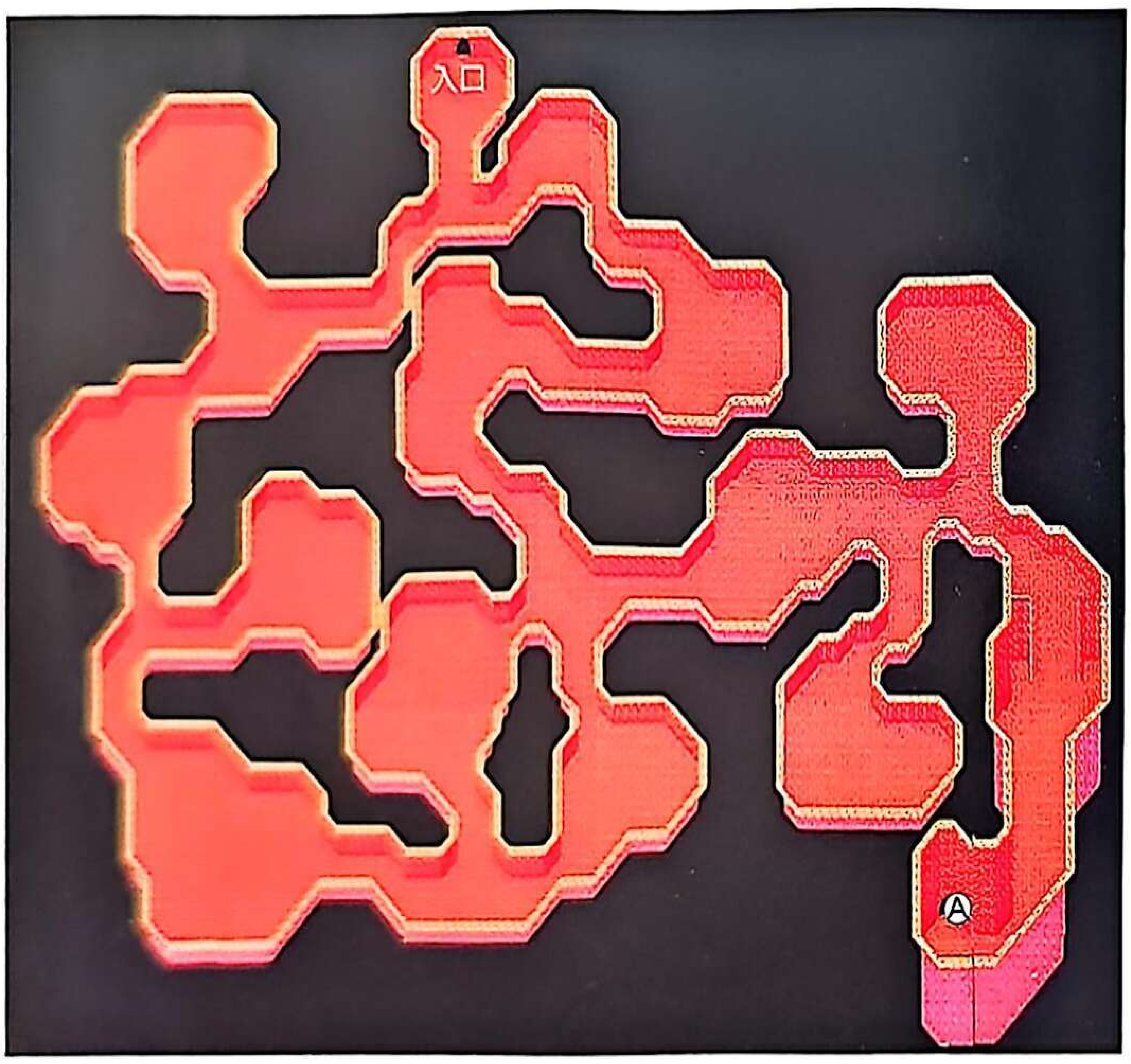
また、冒険者たちが何かの理由で「奇跡の店」に行った場合は、店のおやじから直接、依頼されることになります。

「奇跡の店」のおやじは、小柄でひょろりとした40～50歳ぐらいの男です。彼は店の奥から黒い肌で７本の腕を持つ奇妙な神像を持ち出し、この像を２カ月ほど前に手に入れたこと、７本の腕にそれぞれ武器を持っていたらしいが、今は弓しか残っていないこと、由来はわからないが、古代王国時代につくられた貴重な像らしいことを話します。

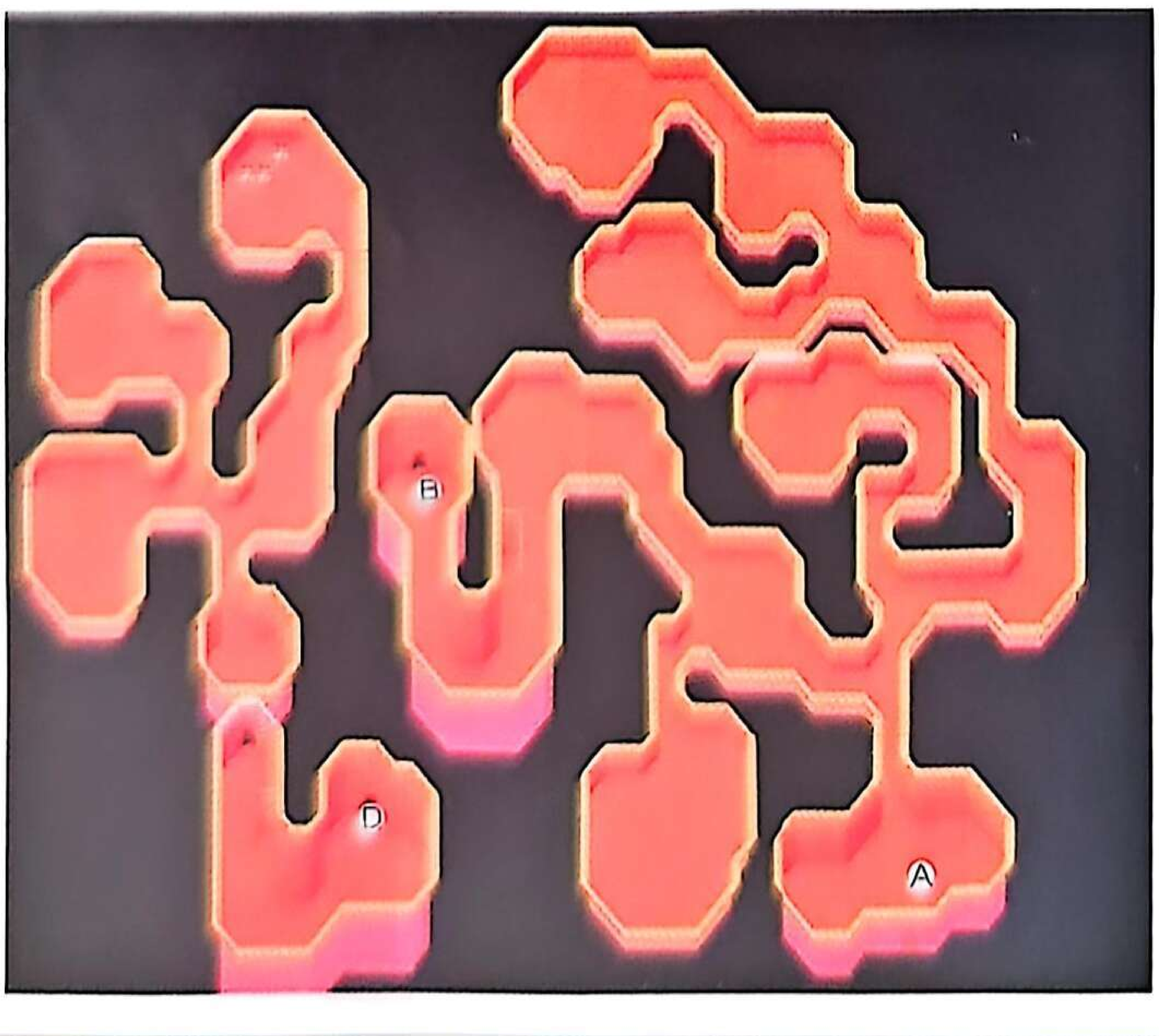
冒険者への依頼は、この像のものらしい斧が、オランの北西、エストン山脈の麓にあるドワーフの村「トルガ」にあるので、買い取ってきてほしい、というものです。報酬は一人500ガメルと、20ポイントの魔晶石を一つ。

依頼を引き受けたなら、斧の代金としてドワーフに支払うためのミスリル銀の塊を渡してくれます。

鉱山／地下1階



地下2階



そんなに大きなマップではありませんが、あちこちにモンスターが隠れています。戦闘を繰り返したあとで、疲れたままの帰り道で、隠れていたモンスターと出くわすことも多いでしょう。

坑道にはコボルド、ゴブリン、ホブゴブリン、ウルフ（P254を参照）が徘徊しています。最深部にはホブゴブリン数匹と、ゴブリン・ロード、ダーク・エルフがいます。ダーク・エルフはシャーマン技能２レベル、セージ技能４レベルです。

本編 ドワーフの村へ

ドワーフの村「トルガ」へは、大した事件もなく行きつけます。しかしトルガ村は異様な雰囲気に包まれています。村のドワーフや村長にわけを尋ねれば、村のはずれにある銀の鉱山にコボルドやゴブリンが住み着いて困っているのだと聞くことができます。

村長は冒険者たちの訪問の理由を聞くと、斧と自分の娘を報酬に出すので、モンスター退治を引き受けてくれと頼み込みます。どうもゴブリンたちの背後にはもっと強力なモンスターが控え

ているらしいのです。
斧だけ受け取って帰ることはできません。斧は問題の鉱山の奥にある、鍛冶の神ブラキの神殿に納められているからです。
鉱山の中は話どおりコボルドやゴブリンの巣窟になっています。ブラキ神殿への道は巧妙に隠されています。隠された通路を通って奥に行けば、神殿でモンスターたちを操っていた親玉、ダーク・エルフと出会うことになります。ブラキ神殿には地底から噴き上がる炎の柱があり、ドワーフたちはこれを御神体として崇めていたのですが、ダーク・エルフはこの炎に類をみないほどの強い精霊力があることを知って、なんとかその力を我がものにしようとしていたのです。

結末 ダーク・エルフを倒せば、祭壇に置かれた斧を手に入れることができます。親玉が死んだことを知ったコボルドやゴブリンは逃げ出してしまいます。
モンスターを退治したことがわかると、村長は非常に喜び、冒険者の中にドワーフの男性がいれば、自分の娘を嫁にもらってくれと言います。
もしも金銭の報酬を求められた場合は、銀の短剣を１本さしだします（使いそうな冒険者の筋力から、必要筋力や価格を割り出しておいてください）。
「奇跡の店」へ戻るとおやじは事の顛末を聞きたがります。持ち帰った斧は神像の手にぴったりとはまり、おやじはとても喜びます。
おやじは報酬を払ってくれますが、素直に事の顛末を話した場合は、ミスリル銀を返すように言います。
冒険者が望むなら、ミスリル銀を着服してしまうこともできるでしょうが、「奇跡の店」のおやじは地獄耳ですし、あまり評判を落とすような行為はやめたほうがいいでしょう。
ちなみにミスリル銀の価格は10000ガメルですが、非常に貴重なものなので売れば簡単に足がつくでしょう。
この冒険で得られる経験点は500〜1000点ぐらいが望ましいでしょう。

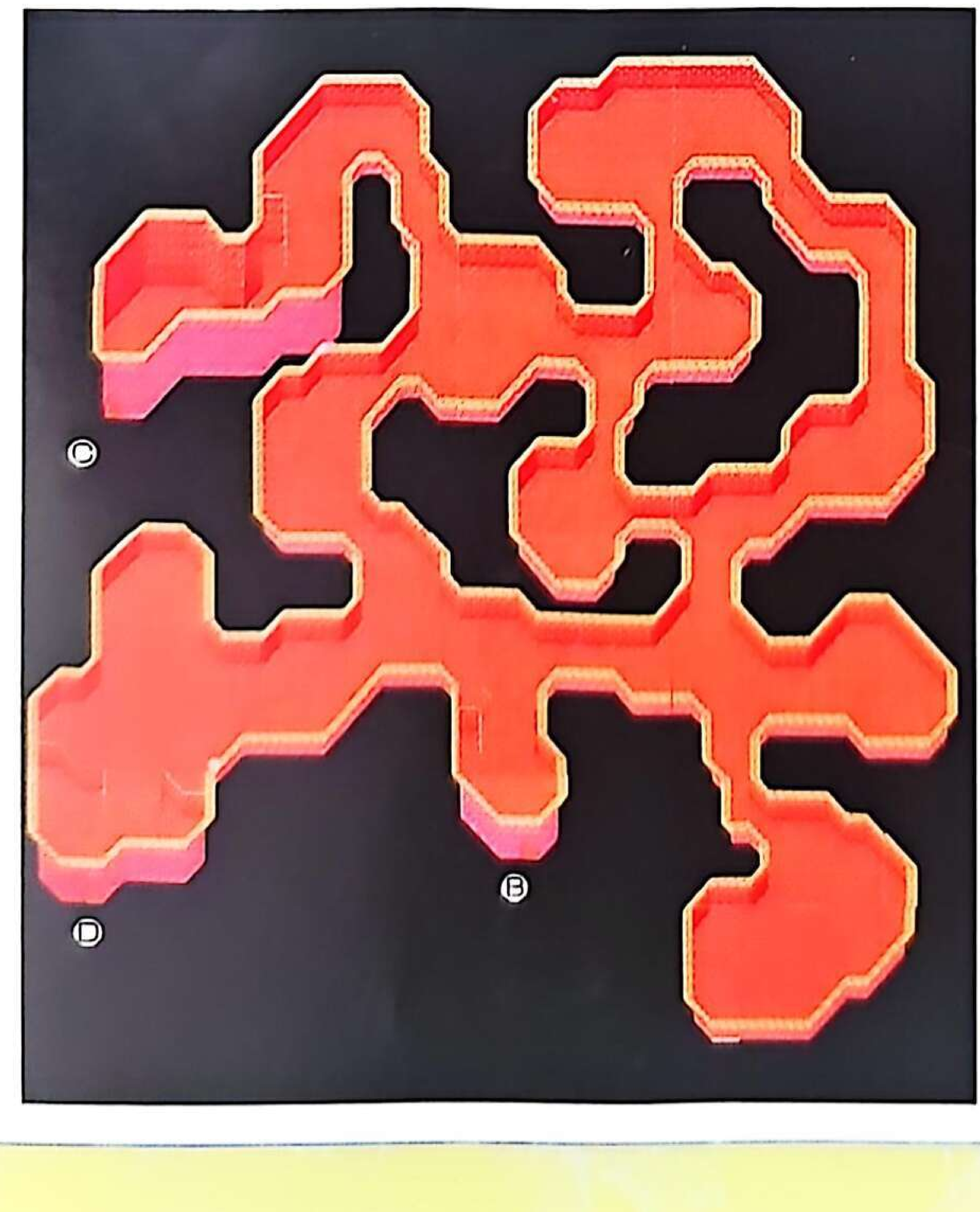
鉱山の中にはコボルドやゴブリンだけではなく、ホブゴブリンやウルフも徘徊しています。

Advice

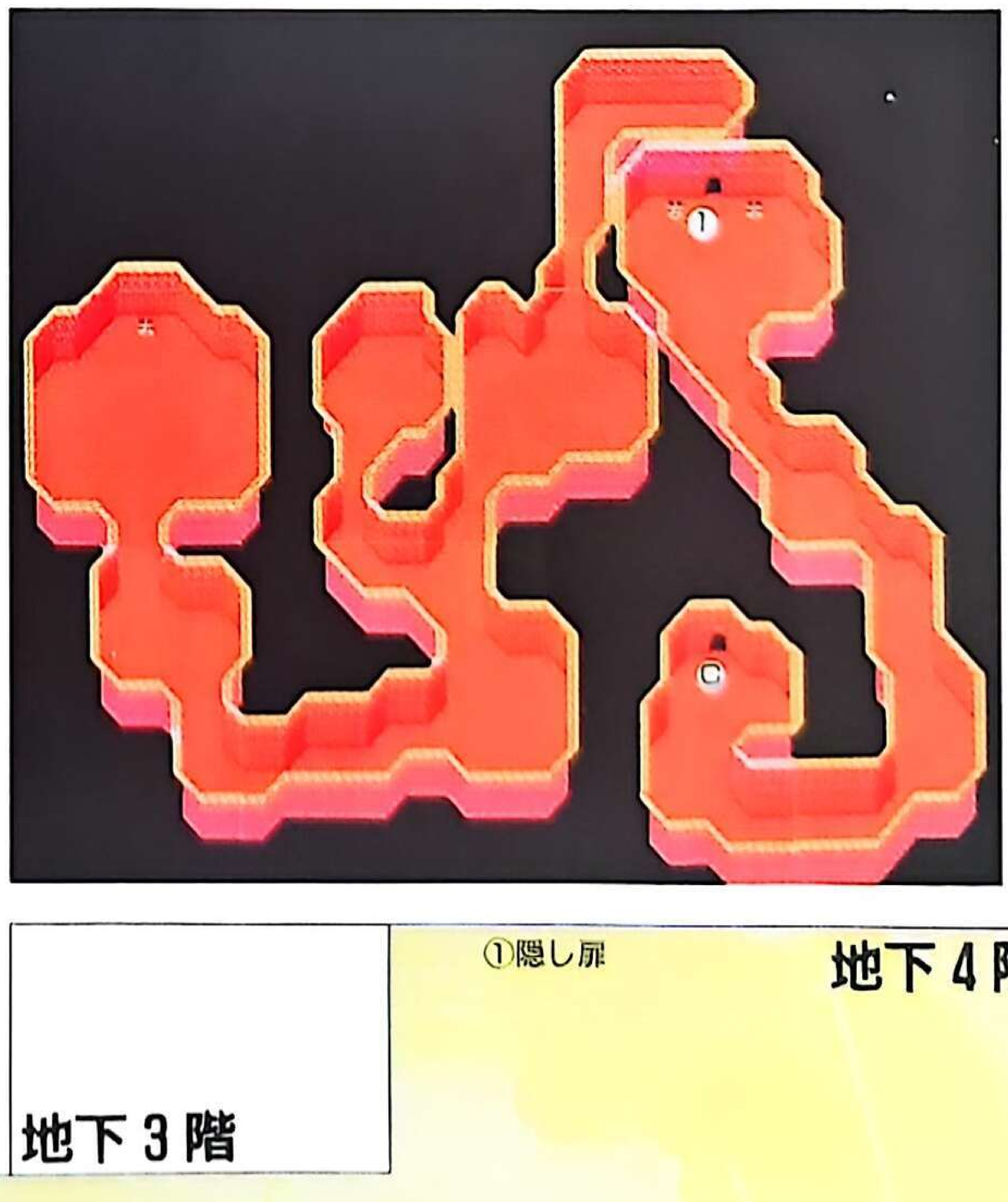
このシナリオは「ソード・ワールドPC（SFC）」を始めてすぐに出くわすことになる物語です。
鉱山の中でモンスターと戦うことになりますが、冒険者のレベルが低いので、戦闘よりも交渉などで（モンスターを捕らえて、安全な道を案内させるなど）さほど消耗せずに奥へ進めるようにしてください。
あと、最後のダーク・エルフとの戦闘ですが、冒険者のレベルや消耗の度合いによって、魔法の使い方を調整してください。ダーク・エルフは魔法を使わない限り、冒険者よりも弱いのです。
〈SFC版での変更点〉
PC版では鉱山の奥に潜む、ボスモンスターはゴブリン・ロードやゴブリン・シャーマンでした。

ドワーフの戦士が恐れるぐらいなので、黒幕はダーク・エルフが適任でしょう。

地下４階で行き止まりになったら、壁を注意して見てください。ボスのいる最深部へは隠し扉を抜けて行かなくてはなりません。ゴブリン・ロードよりもゴブリン・シャーマンの魔法攻撃のほうが強敵です。このように敵に魔法を使うキャラクターがいる場合は、冒険者側も魔法を使って、短期決戦で挑みましょう。



地下３階



①隠し扉
地下４階

冒険談その②
PC

闇の誘い

●対応機種：PC　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：オランのファリス神殿　●舞台：ルートのファリス神殿
●発生条件：パーティにファリスの司祭がいる場合は、依頼を断ることはできません

Guide

この冒険はオランのファリス神殿で起こります。治療などの理由で神殿を訪れたパーティに依頼があります。パーティにファリスの司祭がいる場合は、神殿からの呼び出しを受けて仕事を依頼されます。

ファリスの神官は、オランの西にあるルートの村へ、新しいファリス神殿をつくるために向かった司祭から連絡が途切れたので、調べてきてほしいと頼まれます。

ルートの村へ向かった冒険者たちは、古いファリス神殿で、問題の司祭から事情を聞こうとします。しかし助祭と名乗る男が邪魔をしてくわしい話が聞けません。

不穏な動きに神殿を探っていた冒険者たちは、助祭の部屋から暗黒神ファラリスのホーリーシンボルを見つけます。

助祭はファラリスの司祭で、ファリスの司祭を策略にはめて、ファラリスに改宗させようとしていたのです。

導入 パーティの中にファリスの司祭がいる場合は、冒険者の店に「頼みたいことがあるので、出頭してくれないか？」との伝言がきます。

ファリスの司祭がいない場合は、なんらかの理由でファリス神殿に出向かなくては、このシナリオは発生しません。別のシナリオで、ファリス神殿に出向くようなことがあれば、その続編として利用するのがよいでしょう。

ファリス神殿に行くと、司祭が「2カ月前、ルートに新しい神殿をつくるために出向いた司祭から、最近、連絡が途絶えてしまった。ようすを見てきてくれないか？」と依頼されます。報酬は一人300ガメルです。

本編　司祭への疑惑

ルートには立派なファリス神殿がありますが、かなり古いものらしく、あちこちが傷んでいます。神殿には問題の司祭がいますが、見たところ変わったようすはありません。冒険者たちがオランの神殿から依頼を受けたことを話さなければ、型どおりの対応をするだけです。

オランから来たことを話すと、司祭はとたんにしどろもどろになります。どうやら何か隠し事があるらしく、それを話すか話すまいか迷っているのです。

そのうち、助祭と名乗る男が現れ、用があるのでと司祭を連れて行ってしまいます。冒険者たちが粘ると、司祭は出てこず、助祭が相手になります。

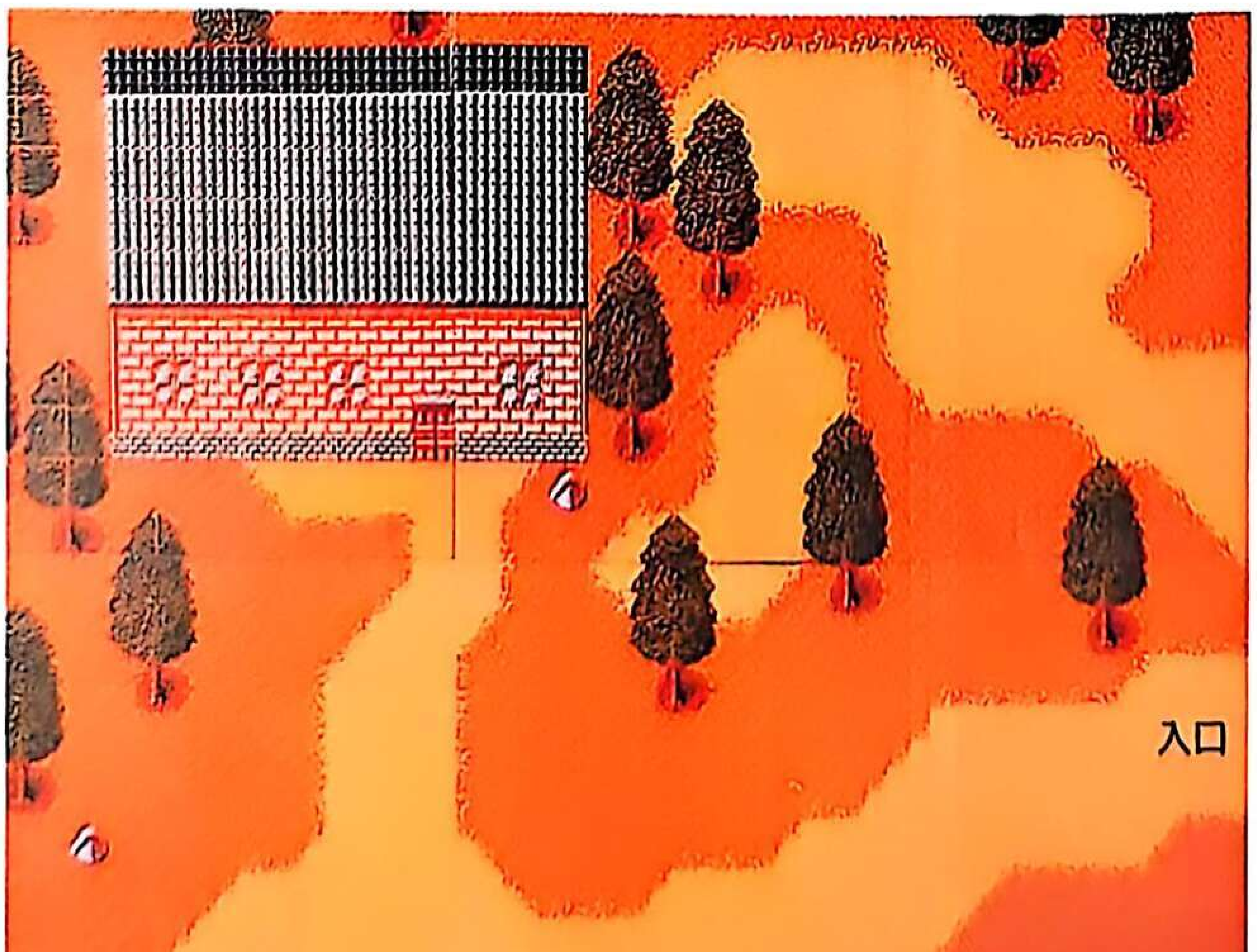
神殿の司祭は人望があり、村人にはとても評判がよいのですが、助祭は目立つほうではなく、司祭がここに赴任してきてまもなくやってきたぐらいのことしかわかりません。

神殿を外から見張っていれば、日が暮れてから、助祭がいずこかへ出かけて行きます。跡をつけることもできますし、助祭がいないうちに司祭と話をすることもできます。

跡をつければ助祭は村から少し離れた森の中の小屋に入って行きます。小屋の中には7人（助祭を含む）ほどのファラリス信者がいて、司祭をうまくそそのかして、ファリスへの信仰を失わせつつある。我らの神ファラリス様も喜んでいるだろう…といった会話が聞こえます。ここで一気に踏み込んでもかまいませんし、一度、司祭に報告してもいいでしょう。

助祭がいない間に司祭と話をすれば、いままでの経緯を聞き出すことができます。彼はルートへ神殿を建てるためにやってきたのですが、そのとき、一人の村娘が悪性の病にかかり、彼の力ではどうすることもできませんでした。そこに助祭が現れ「彼女を助けるにはユニコーンの角を使うしかない」と言われ、司祭は神殿の資金を使って、禁制品のユニコーンの角を買ったのです。

ファラリス信者の隠れ家



娘は助かりましたが、神殿の金を使って禁制品を買ったことが、強い罪悪感になり司祭を苦しめました。助祭は娘を助けることのできなかった、ファリスの無力さを口にし、もっと強い神に仕えるべきでは？とそそのかしていたのです。

助祭の部屋を調べれば、ファラリスのホーリーシンボルを見つけることができます。

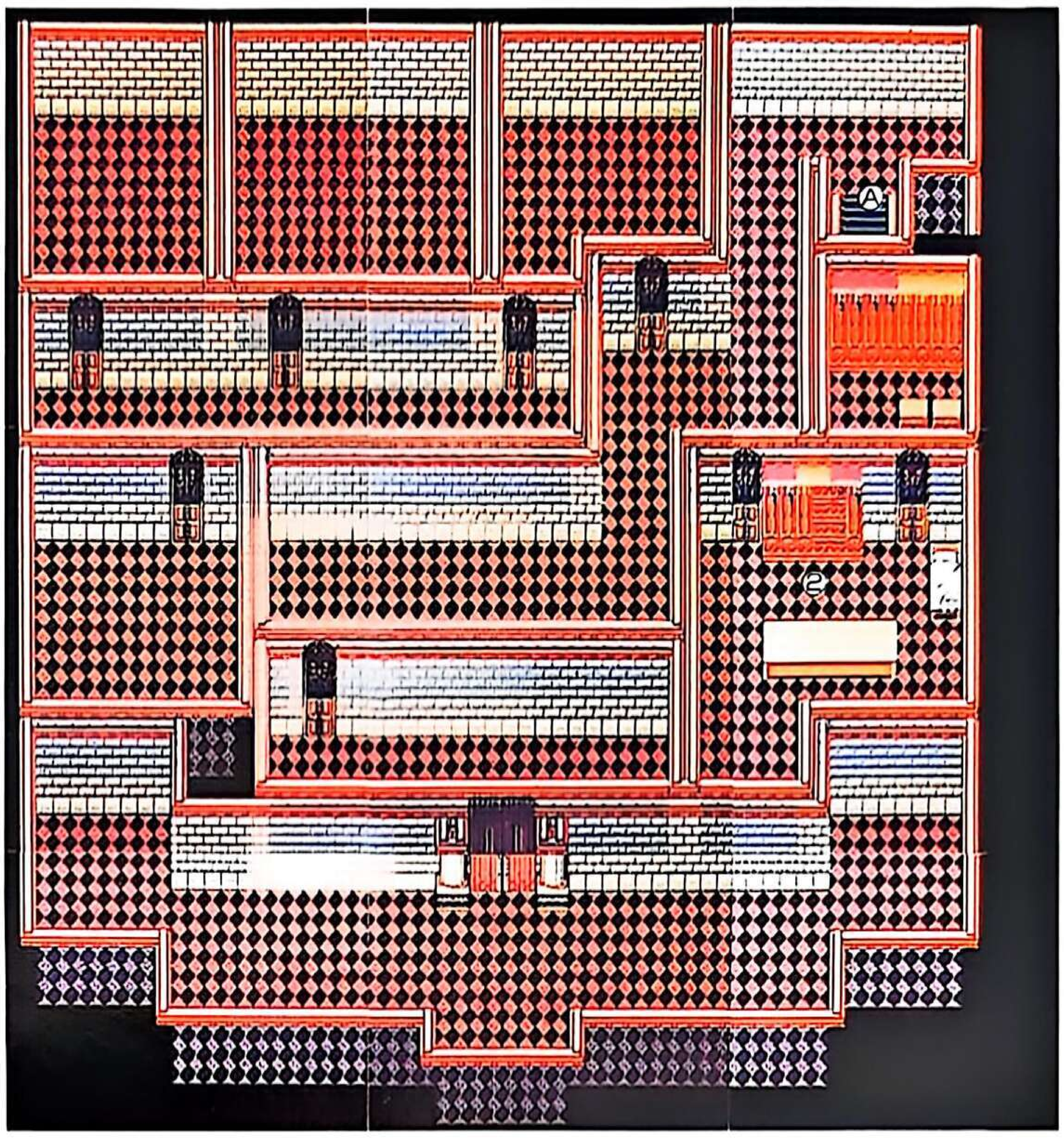
結末 司祭と話をしていると、助祭が戻ってきます。自分の正体がばれたことを感じると助祭は森の小屋まで逃走します。司祭は冒険者たちの仲間に加わり、戦いになります。

ファラリス信者たちは、司祭をそそのかして神殿ごとファラリスの支配下におこうと企んでいたのです。

助祭たちを倒すと、司祭は事の顛末をオランの神殿へ報告して、代わりの司祭を派遣するように頼んでくれと言います。彼は自分の罪をつぐなうために、諸国を遍歴して修行をやりなおすと言います。オランの神殿へ報告すると、報酬と経験点1000点が得られます。

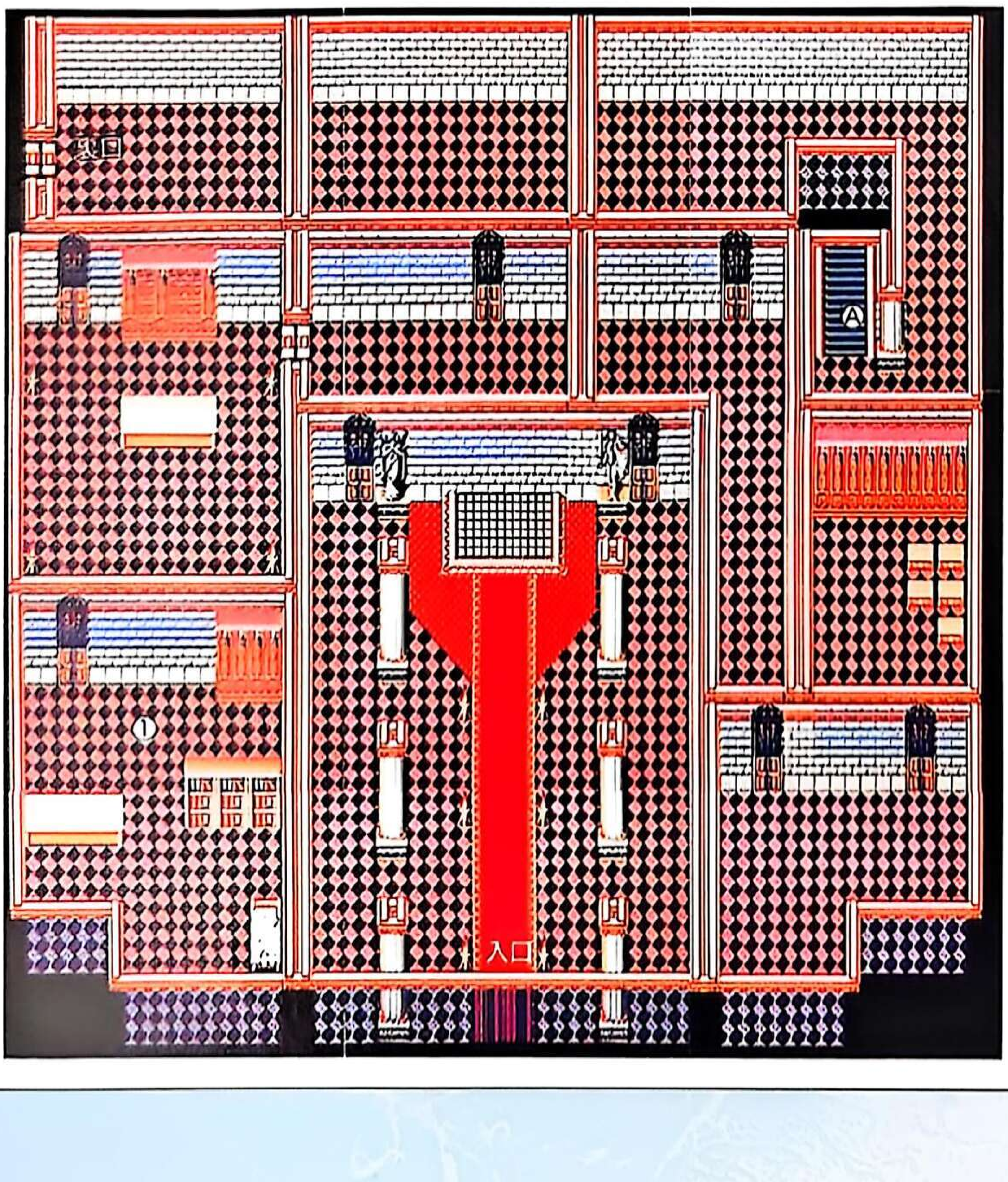
神殿には司祭と助祭がいるだけなので、ほとんどの部屋は空き部屋になっています。2階右中央が司祭の部屋、1階左手前が助祭の部屋です。隠れ家へ向かうとき、助祭は1階左奥にある裏口から出て行きます。

ファリス神殿／2階



②司祭の部屋

①助祭の部屋



1階

ファラリス信者たちの強さは、256ページにある「暗黒神官（雑魚）」を使用してください。

説得があれば、助祭の正体が知られる前に告白をしてもいいでしょう。

Advice

直線的なシナリオなので、特に迷うようなところはないでしょう。助祭の怪しさを匂わす程度にするところがいちばんむずかしいかもしれません。

司祭は朴訥な人のよさを出してください。

冒険談その③
PC

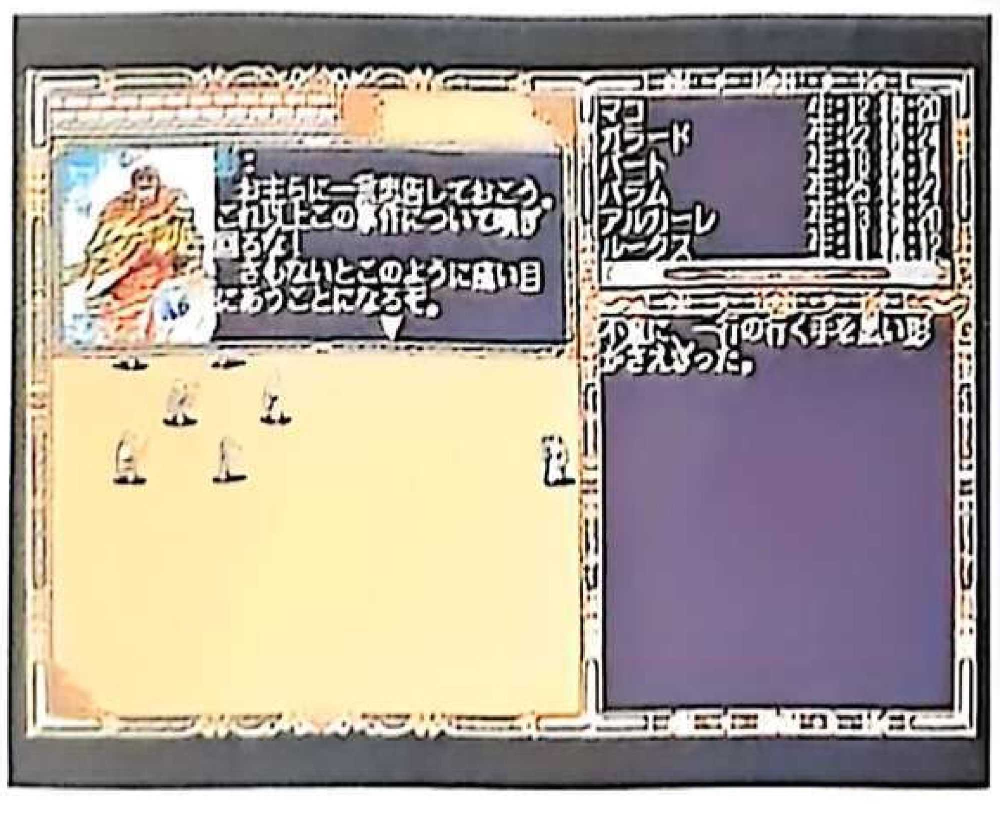
死体蘇生者

●対応機種：PC　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：オランの自治会の会長　●舞台：オラン
●発生条件：特になし

Guide

墓場から死体が盗まれる事件の調査を依頼された冒険者たちは、オランの共同墓地で調査を始めます。墓場は墓守り一人が管理している不用心な場所で、死体は簡単に盗まれているようです。ところがよく調べてみると、墓守りは死体泥棒の仲間で、盗まれた死体は死体蘇生の魔術(ネクロマンシー)の研究に使われていたのです。

墓守りは現場を押さえられない限り、シラをきり続けます。ネクロマンサーは闇にまぎれて襲いかかってきます。
(PCでは墓場から出ると襲ってきます)



導入　冒険者の店で仕事がないか尋ねると、石屋通りの自治会の会長から、墓荒らしを捕まえるための人手をよこしてほしいとの依頼がきていることがわかります。

石屋通りにある会長の家へ行くと、会長は最近、この区域にある共同墓地から死体が盗まれていると言い、一刻も早くこんな不気味なことをする犯人を捕まえてくれと言います。報酬は一人400ガメルです。

本編　ネクロマンサー

問題の共同墓地は、会長の家から少し離れたところにあります。かなり大きな墓地で、粗末な墓がたくさん並んでいます。ここの管理は墓地内の小屋で、少々たよりない老人が一人で行っています。彼は酒飲みで、冒険者が訪れたときにも酒を飲んで酔っ払っています。

墓が荒らされ始めたのは1カ月ほど前からで、すでに被害は十数体におよんでいます。盗まれた死体に共通点はなく、生前に互いに何か関わりがあったようすもありません。

死体が盗まれたときの物音や怪しい気配などについて質問しても、老人は「夜は酒を飲んでぐっすり眠るから、何も知らん」と言います。

周囲の住人に話を聞いても、ロクなことはわかりません。死体を盗むのは暗黒魔法に関わるやつの仕業だから、関わりになりたくないのです。

墓地から出ようとすると、カラスが一羽、奇妙な鳴き声をあげて飛んで行きます。これは死体泥棒の魔法使いの使い魔です。

もしも、冒険者たちが夜更けに墓場を見張っているなら、モンスター「ゴーストライト」を引き連れた魔法使いが襲いかかってきます。気づかれると魔法使いは「これ以上、この事件をかぎ回るな」と言い残すと、ゾンビ2体を置き土産に姿を消します。

このあとで冒険者の店に戻るか、自治会長の家へ行くと、この昼に葬儀があるので墓地へ来てほしいとの伝言があります。

昼に墓地へ行くと、司祭や親族が集まって葬儀が開かれています。冒険者たちに気づいて、自治会長がやってきます。「長く病をわずらっていた老人が亡くなられたんですよ。お気の毒に。今夜も見張りをよろしくお願いします」

会長は葬儀の中の一人に呼ばれて、そちらへ行ってしまい、話しかけることができなくなります。

葬儀のあった夜、冒険者たちが気をつけて身を隠していれば、夜更けに墓守りの老人がスコップを手に、新しい墓に近づいて行きます。見ていると老人は墓を掘り起こしはじめます。ある程度掘り返すと、何かを探すように周囲を見回しますが、すると闇の中から、冒険者たちを襲った魔法使いが現れます。魔法使いはゾンビを3体引き連れており、墓を暴く作業はゾンビが引き継ぎます。

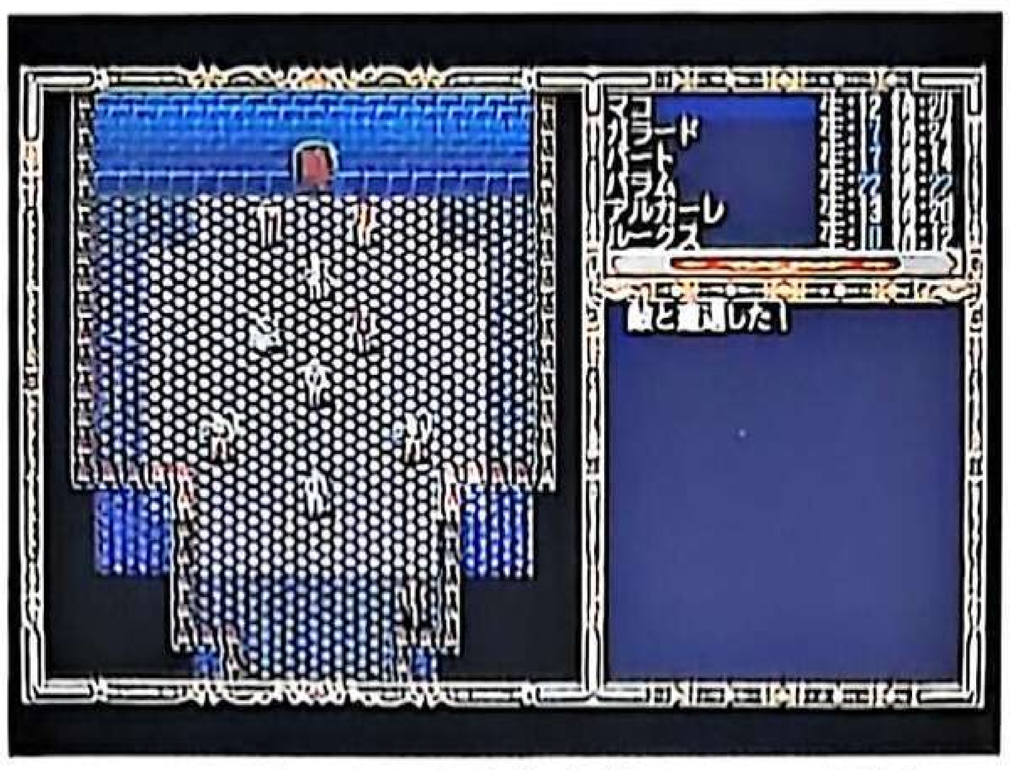
見ているだけなら、やがてゾンビは棺桶から死体を取り出し、魔法使いは墓守りにガメルを渡して、ゾンビとともに立ち去って行きます。墓守りは墓をそのままにして見張り小屋へ帰って行きます。

この現場へ踏み込むと、ゾンビとの戦闘になります。魔法使いは少し抵抗しますが、すぐに逃走します。あとには墓守りだけが残されます。

墓守りを問い詰めると、魔法使いに死体を売って金をもらっていたことを白状します。彼は一度魔法使いの住みついている遺跡へ死体を運んだことがあり、見逃してくれるなら喋ると言います。

隠れ家はオランの地下にある遺跡の一つ、古代の墓地です。墓地の中にはゾンビやグールなどがうろついています。奥にある魔法使いの研究所には、未完成のフレッシュ・ゴーレムや、運ばれてきた死体などがあります。魔法使いは冒険者たちを見ると「私の研究の秘密を見たからには、生かして帰しはせん！」と叫んで、隣の部屋にいたゾンビとアッシュを解き放ちます。魔法使い自身も戦い、今度は逃走しません。

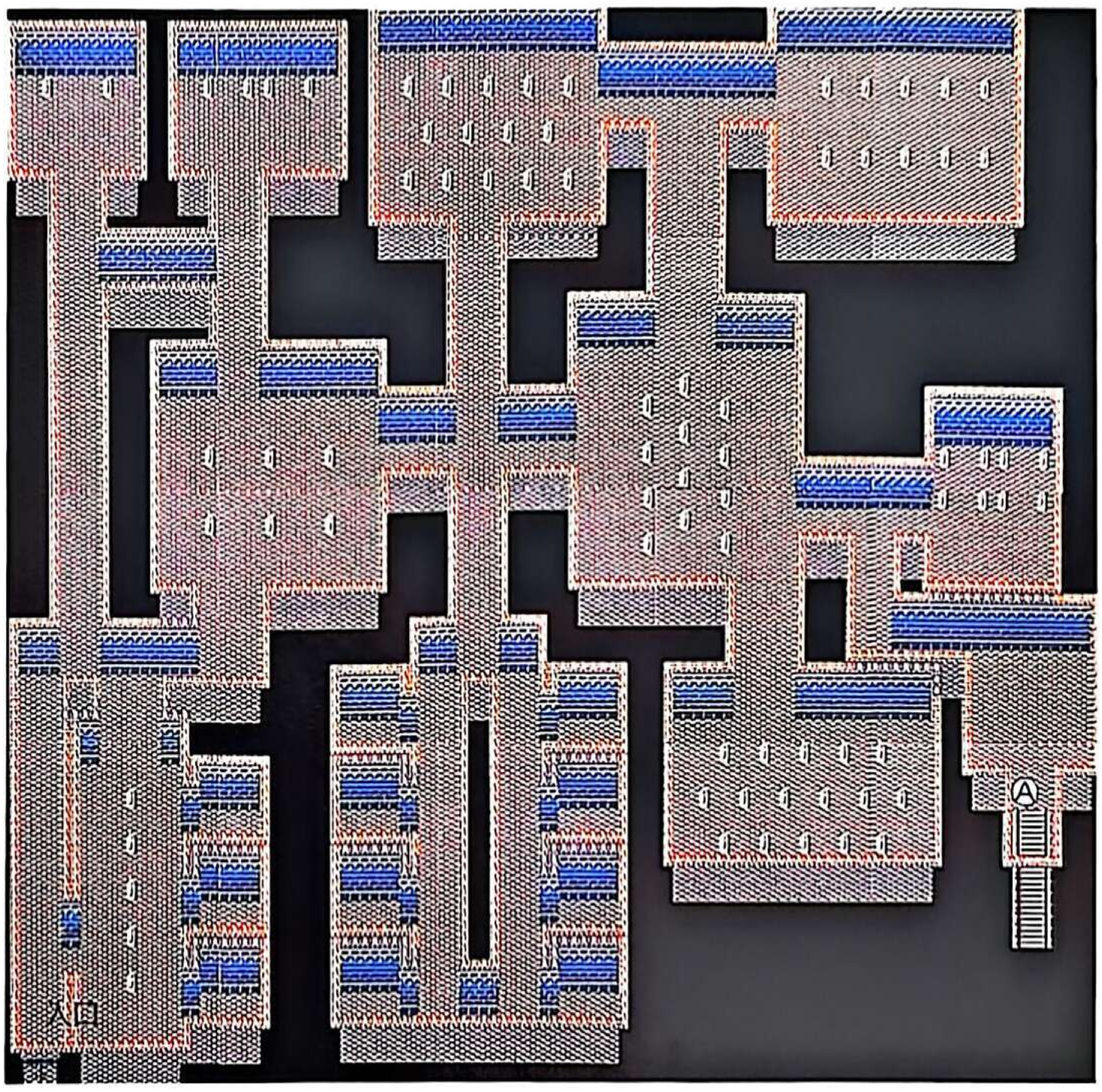
結末 魔法使いを倒せば、墓荒らしの事件もおさまります。自治会長に報告すれば､報酬の400ガメルをもらうことができます。得られる経験点は1000点です。



PCのマップには研究室などが入っていません。地下２階の奥の部屋を変更してください。

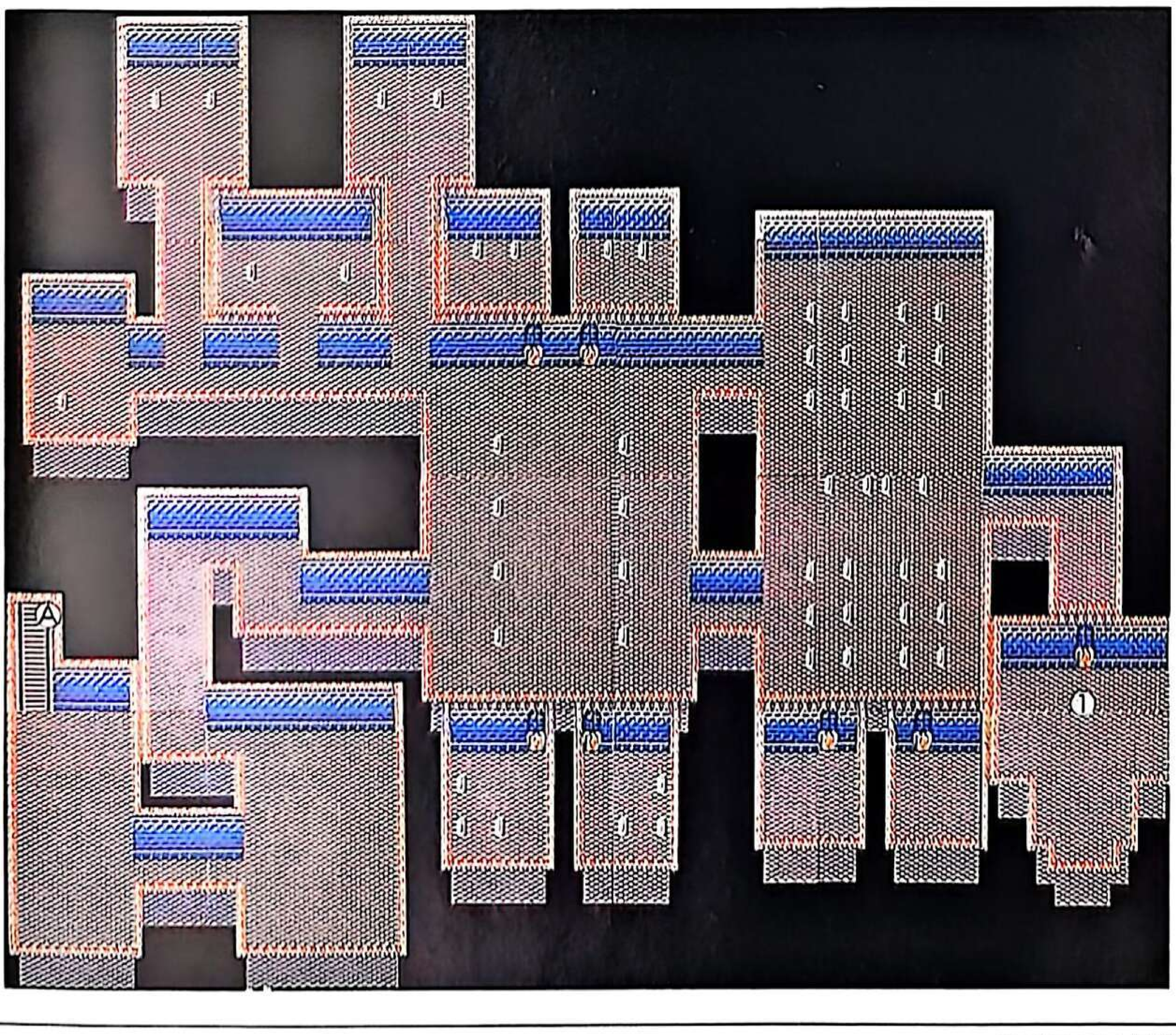
このPC版のマップには設置されていませんが、地下墓地ですから墓荒らしを警戒した罠が残っていてもいいでしょう。墓の中には古い遺体が収められていますが、何体かはネクロマンサーの実験のために抜き取られていてもいいでしょう。

地下墓地／地下１階



PC版ではネクロマンサーはグールに変身した姿で、冒険者たちに襲いかかってきます。ネクロマンサーとゾンビたちとは､中央の広間で遭遇するので、奥の部屋まで行くことはないでしょう。

地下2階



①ボスのいる部屋

ネクロマンサーの研究所には、ゾンビやスケルトン（P254参照）がうろついています。ネクロマンサーのそばにはグール（P254参照）がおり、一緒に襲いかかってきます。

Advice

特に難しいシナリオではありませんが、冒険者たちが墓守りの役柄に気づかず、老人の小屋で見張りをしようとするかもしれません。そうなると、もちろん墓荒らしは現れません。

そんなときは、小屋が小さいなどの理由をつけて、冒険者たちを追い出してください（１日ぐらいは泊めてもいいでしょうが…）。

冒険談その④ PC ファラリスの呼び声

●対応機種：PC　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：オランのファリス神殿　●舞台：オラン
●発生条件：パーティにファリスのプリーストがいること

Guide

オランのファリス神殿で、最近はやりだした怪しげな宗教「クリルの教え」について調査するように依頼された冒険者たちは、クリルの神殿に潜入します。ところがこの宗教は、暗黒神ファラリスの信者たちが、資金と信者を集めるためにつくったものだったのです。おまけに彼らが造った神殿は、ファリス神殿の真下にあったのです。

導入 オランのファリス神殿へ直接行くか、冒険者の店から神殿へ来るようにとのメッセージを受けて出向くと、司祭が最近オランではやりはじめている、新しい宗教「クリルの教え」について調査するように依頼してきます。

「クリルの教え」は、神の使徒クリルに財産を捧げることで、この世での幸せと、死後の安らぎを得られると説いています。これだけなら、ただの新興宗教なのですが、信者の集まり方が急速で、不気味ですらあります。

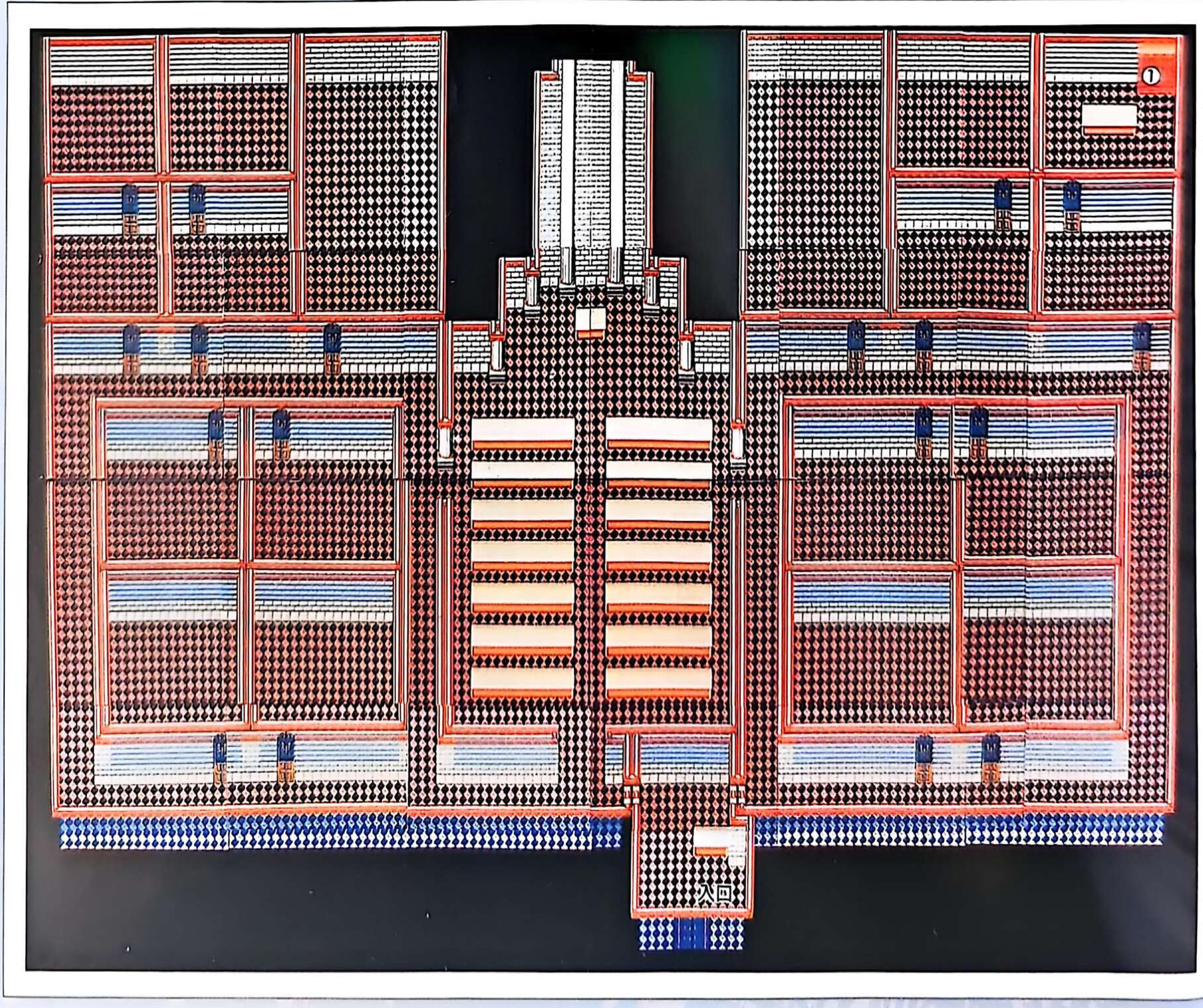
調査して、特に何事もなければそれはそれで構いません。報酬は一人300ガメルです。

本編 クリルの教え

クリルの教えはオランの中流階級に広まっています。活動が目立ってきたのは4カ月ほど前からで、今ではファリス神殿の近くにある、小さな家を神殿に改造して信者を集めています。

神殿のそばには呼び込み役の司祭がいて、道行く人にクリルの教えを語っています。冒険者たちが近づけば、冒険者たちにも説教を聞かせますが、内容は「欲望は人が生きるために、避けては通れないものだから、クリル様に

クリル神殿



地下神殿

すべてを捧げて浄化してもらったのちに、教えに従い人生を楽しめばいい」といったものです。

神殿には、ホーリーシンボルか、信者の紹介状がなくては入ることはできません。ただし、一人200ガメル以上の「寄付金」を出せば入れてくれます。

もしも裏口などから侵入しようとしても、すぐに見つかってしまいます。

神殿の中は、普通の家を改造したものですが、かなり神殿らしく造ってあります。大勢の信者が祭壇に立つ司祭に向かって祈りを捧げていますが、やがて司祭の説教が始まります。

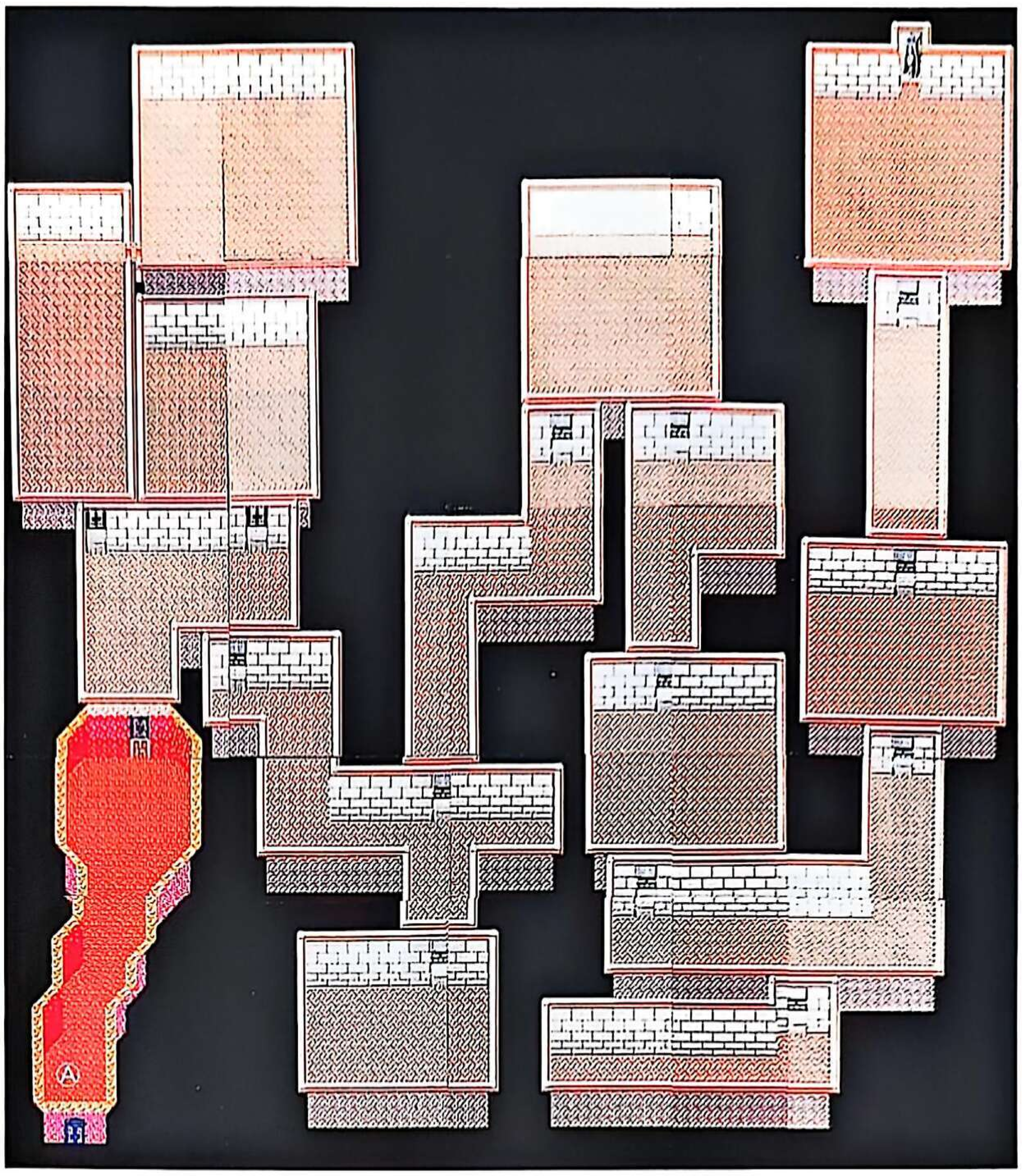
信者がいる大広間から、何人かが奥の部屋へと移って行きます。奥にはもう一つ祭壇がありますが、そこにはファラリスが祭られています。こっそりと部屋に近づいたなら、ファラリスの祭壇の前で、信者たちが「もうすぐ地下神殿も完成だ」「儀式が始まれば、ファリスどもも驚くだろう」などと話しているのを聞き取ることができます。

冒険者たちが引き返そうとすると、クリル（実はファラリス）の司祭に見つかってしまいます（奥の部屋へ進もうとする場合は見つかりません）。

司祭は信者たちに「クリル様に害をなす者どもがいる。捕らえろ！」と命じ、部屋にいるすべての信者たちが襲いかかってきます。信者たちは、ほとんどが一般人ですが、数が多いので傷つけずに逃げ出すことは不可能です。

神殿の奥には地下へ行く階段があります。地下通路は最近つくられたばかりで、あちこちに土が積み上げてあります。通路を進んで行くと、やがてファラリスの地下神殿に行き着きます。そこでは今まさに、いけにえを使った邪神の儀式が行われようとしています。

神殿の奥に、地下の隠し神殿への入口がありますが、そばには見張りの神官たちがいます。PC版では神官たちは戦闘中に仲間を呼んだりしませんが、テーブルトークのときには注意したほうがいいでしょう。



PC版では上にあるマップのように、きちんと造られた通路や部屋になっていますが、テーブルトークのときには、荒削りのトンネルで充分です。ただし、一番奥の祭壇のある部屋は、御神体がある場所なので、しっかりとした部屋になっています。ここにも数人のクリル（ファラリス）信者がいます。

「クリル」を演じていた邪神の司祭は声高く、ファリスへの呪いと、ファラリスへの忠誠を唱え、「頭上にある、いまわしいファリスの神殿を、この儀式によって汚してくれる！」と叫びます。

冒険者たちに気づくと、司祭たちは襲いかかってきます。「クリル」を演じていた司祭を倒すと、操られていた一般人たちは我に返って、逃げ出します。ファラリスの司祭たちは決して降伏しません。

結末 ファラリスの地下神殿は、ファリス神殿の真下に造られていました。知らせを聞いてやってきたファリス神官は「まさかこのようなことになっていたとは……」と青ざめます。

ファラリス信者の儀式が達成されていたなら、ファリス神殿にどのようなまがまがしい呪いがかけられたかもしれません。ファリス神官は冒険者たちに、約束よりも多い、一人500ガメルの報酬を渡します。

この冒険で得られる経験点は1000点です。

Advice

冒険者たちが不安がって、なかなか神殿に入らない場合は、いけにえにされる女性や子供の行方不明事件や、あやしい荷物の出入りなどのイベントを加えて、内部調査へと踏み切らせてください。

陰謀の中心にいる「クリル」は256ページにある「暗黒神官（腕利き）」を、その他のファラリス信者たちの強さは「暗黒神官（雑魚）」を使用してください。

冒険談その⑤ PC ゴブリンの洞窟

●対応機種：PC　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：商人のホスティン　●舞台：ルート
●発生条件：パーティ内にファリスのプリーストがいないこと

Guide

ルートの村でゴブリンに荷物を奪われて困っている商人の依頼を受けて、冒険者たちはゴブリンたちが潜む洞窟へと向かいます。

ところが、その途中でボスの座を奪われて洞窟から追い出されたゴブリン・ロードに出会います。ゴブリン・ロードは冒険者たちに、ボスの座を奪った「魔法を使う悪いゴブリン（ゴブリン・シャーマン）をやっつけてくれ。そうすれば、俺たち人間に迷惑かけない」と持ちかけてくるのでした。

導入 冒険者たちがルートの村の酒場（冒険者の店）に入ると、一人の商人があわてふためいて駆け込んできます。商人は「ゴブリンどもに馬車が襲われて積み荷を奪われてしまった。誰か腕のたつ勇敢なやつらはおらんのか？」と叫んでいます。

冒険者が名乗りをあげれば、商人は自分はエレミアから各地へ行商をしている商人のホスティンと名乗り、村からエレミア側へ２時間ほど行った街道で、ゴブリンの集団に荷物を奪われたのだと言います。

荷物を取り返してくれたなら、一人400ガメルの報酬を出すと約束します。

店の主人に尋ねれば、確かにそのあたりにはゴブリンが出るとのうわさがあったが、馬車を襲ったのは初めてのようです。

冒険者たちが仕事を引き受ければ、ホスティンは取引先に話をつけてこなくてはならない。１日たったら、この酒場で落ち合おうなどと時間を決めて、姿を消します。

本編　落ちぶれたゴブリン・ロード

馬車が襲われた場所へ行くと、壊れた荷馬車と、馬車馬の死体があります。周囲を調べれば、草むらに大勢のゴブリンたちが通った踏み分け道が見つかります。道は街道のわきにある森の中へ続いていきます。

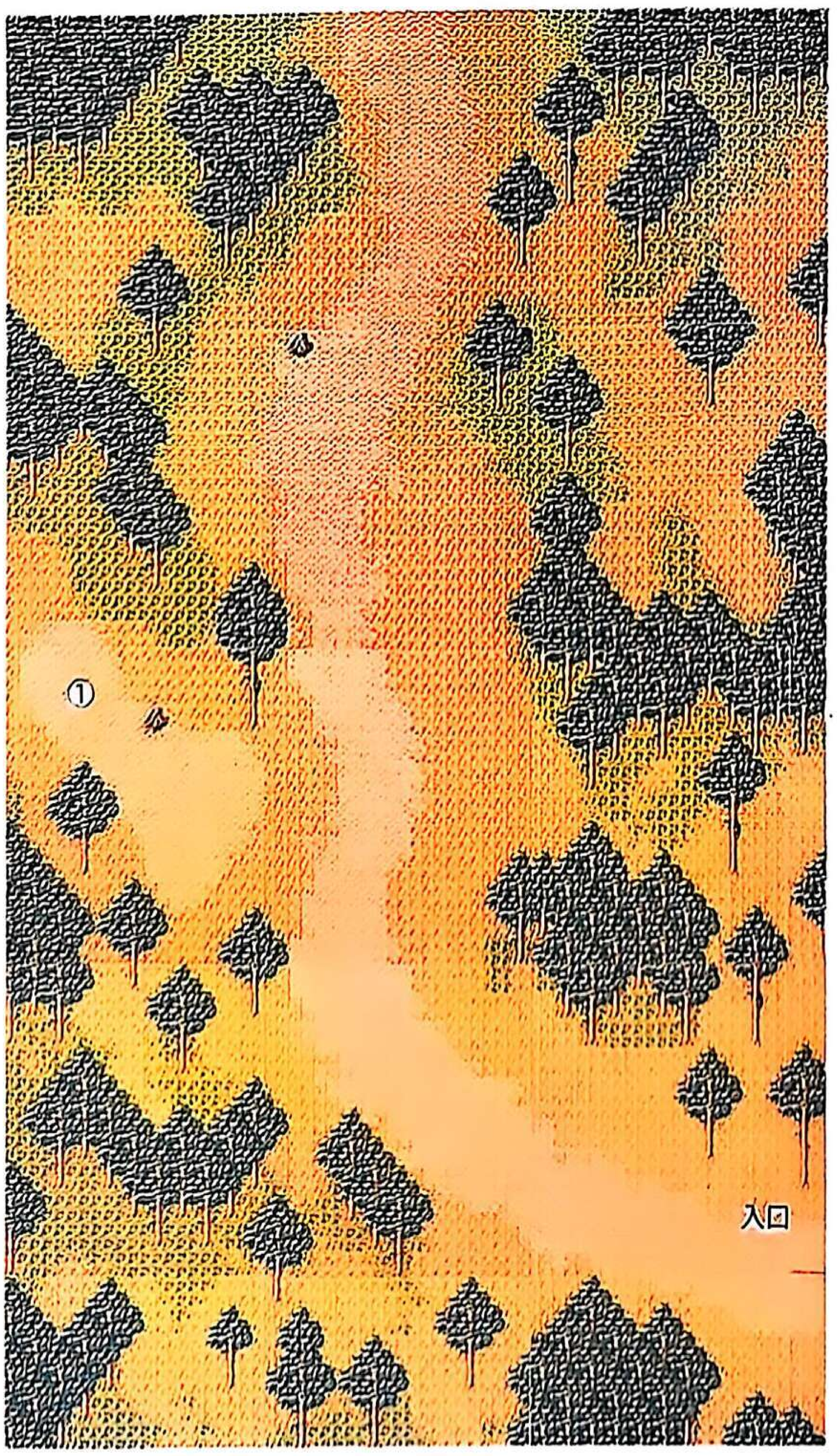
足跡は森を抜けて、乾いた荒れ地に出ますが、荒れ地にさしかかると足跡はうすくわかりにくくなってしまいます。

さらに足跡を追うためには、「レンジャー技能レベル＋知力ボーナス」で目標値10のロールに成功しなくてはなりません。成功しても失敗しても、冒険者たちが荒れ地でウロウロしていると、近くのしげみからボロボロの鎧をまとい、やつれたようすのゴブリン・ロードが現れます。ゴブリン・ロードは冒険者たちに、たどたどしい共通語で「悪いゴブリンを捜しているのか？　悪いゴブリンをやっつけるなら、居場所を教えるぞ」と話しかけてきます。

このゴブリンは、冒険者たちが捜しているゴブリン集団のリーダーでしたが、流れ者のゴブリン・シャーマンにボスの座を奪われてしまったのです。

ゴブリン・ロードは冒険者たちに身

ゴブリン・ロードのいる森



①ゴブリン・ロードがいる地点

PC版ではここで会ったゴブリン・ロードとは、すぐに別れてしまいますが、テーブルトークでは交渉すれば同行できてもいいでしょう。

の上を語り、「魔法を使う悪いゴブリン」（ゴブリン・シャーマンのこと）をやっつけてくれたら、二度と人間に迷惑をかけないと約束します。もちろん、奪った品物も返します。

冒険者たちが「魔法を使う悪いゴブリン」をやっつけると約束すれば、ゴブリン・ロードは、ゴブリンたちの住む洞窟まで案内します（冒険者たちが足跡の追跡ロールに成功していた場合は、やはりこの洞窟へ向かっていることがわかります）。

洞窟の入口まで来ると、ゴブリン・ロードは尻込みします。ゴブリン・シャーマンが怖いのです。ゴブリン・ロードは洞窟に入りたがりませんが、冒険者たちが説得すれば同行させるぐらいはできます。ただし戦力になりません。仲間だったゴブリンを説得させようとしても、追い出されたロードの命令は誰も聞きません。

ゴブリンの洞窟の奥では、ゴブリン・シャーマンが盗んだ酒と馬の肉で宴会の真っ最中です。冒険者たちの姿を見ると、部屋にいるすべてのゴブリンが襲いかかってきます。

ゴブリン・シャーマンを倒すと、ゴブリン・ロードがしゃしゃり出て（同行していなかった場合でも、実は後ろからこっそりとついてきていたのです）、「この人間は自分の手下だ。手下がボスを倒したのだから、俺がボスになる」と宣言します。とたんに、今まで追放されたロードをバカにしていたゴブリンたちが、手の平を返したようにゴマをすりはじめます。

ゴブリン・ロードは「約束は守る」と言って、手下に命じて盗んだ荷物を村の近くまで運ばせます。

結末 荷物が戻ってきたので、ホスティンは喜んで冒険者たちに報酬を払います。この冒険で得られる経験点は1000点です。

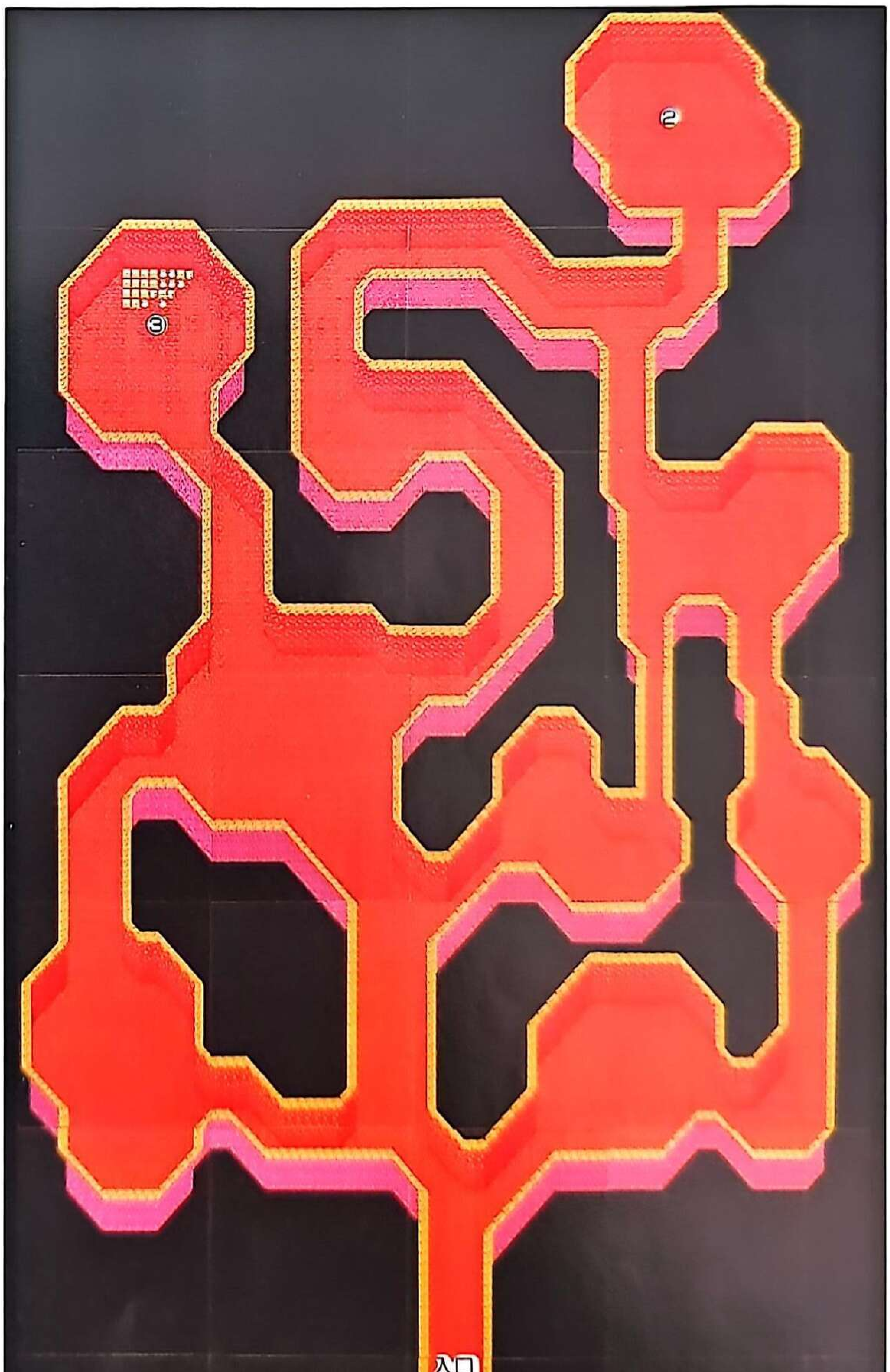
Advice

初心者にうってつけの簡単なシナリオです。プレイヤーがまったくの初心者の場合は、ゴブリン・シャーマンの魔法の使い方に気をつけましょう。あと、洞窟の中では使える精霊魔法が限られています。このゴブリンの洞窟では、土や闇の精霊魔法なら問題ありませんし、冒険者がたいまつで周囲を照らしているなら火と光の精霊魔法も使えますが、風や水の精霊魔法は不可能でしょう。

洞窟にはコボルトとゴブリンがいます。ボスのゴブリン・シャーマンは2匹のウルフをひきつれています。254ページのデータを参照してください。

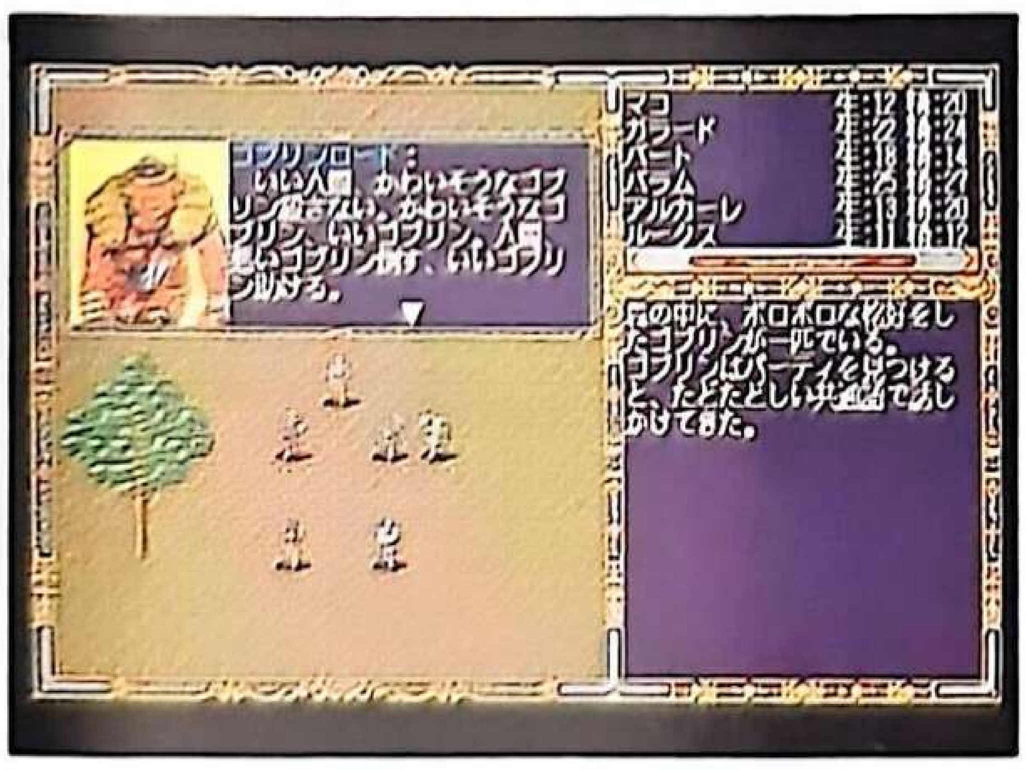
ゴブリンの洞窟

ボスのゴブリン・シャーマンは、マップの右奥にある部屋にいます。左奥の部屋には奪われた荷物が置いてありますが、ゴブリン・シャーマンを倒さなくては取り戻すことはできません。



②ボスの部屋 ③倉庫

ゴブリン・ロードをうまく演じれば、シナリオは、ずっとおもしろくなるでしょう。



冒険談その⑥ PC

プアーなリザードマン

●対応機種：PC　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：ホープの冒険者の店の主人　●舞台：旧ホープの遺跡、ホープの北の沼
●発生条件：特になし

Guide

ホープ村にやってきた冒険者の前に現れた、珍妙な格好のゴブリンたち。ネックレスを頭に巻きつけ、ピアスを鼻に通した彼らは冒険者たちに「盗んだ宝を返せ」と叫びながら襲いかかってきます。

ゴブリンを撃退して、たどり着いたホープの冒険者の店で話を聞くと、旧ホープと呼ばれる小さな町の遺跡に、そんな珍妙なゴブリンたちが巣くっていることがわかります。店の主人の依頼もあって、冒険者たちは、旧ホープにいるゴブリン退治を引き受けます。

さて、ゴブリンを一掃して戻ってきた冒険者の腕前を見込んでか、店の主人は次に村の北の沼に住み着いたリザードマンの退治を依頼してきます。リザードマンは村にあった黄金のチャ・ザ像を盗み出したのです。

導入 冒険者たちがホープ村へ向かっていると、古い装飾品を身につけた奇妙なゴブリンたちが現れます。彼らは冒険者に向かって、たどたどしい共通語で「おまえたち、宝をぬすんだ。仲間ころした。ゆるさない」と言って襲いかかってきます。ほとんどのゴブリンが殺されると、残った1、2匹が「人間め、ゆるさないぞ。おぼえてろ」と言い残して逃げ去ります。

ゴブリンたちが身につけている装飾品は、魔法王国時代のもので、集めれば全部で800ガメルぐらいにはなるでしょう。

ホープの冒険者の店でゴブリンについて尋ねれば、半日ほど南に行ったところにある、旧ホープと呼ばれる古代の町の遺跡に、そんな珍妙なゴブリンが住み着いていたと教えてくれます。そのゴブリンは別の冒険者に退治されたと思っていたのですが、どうやら生き残りがいたようです。

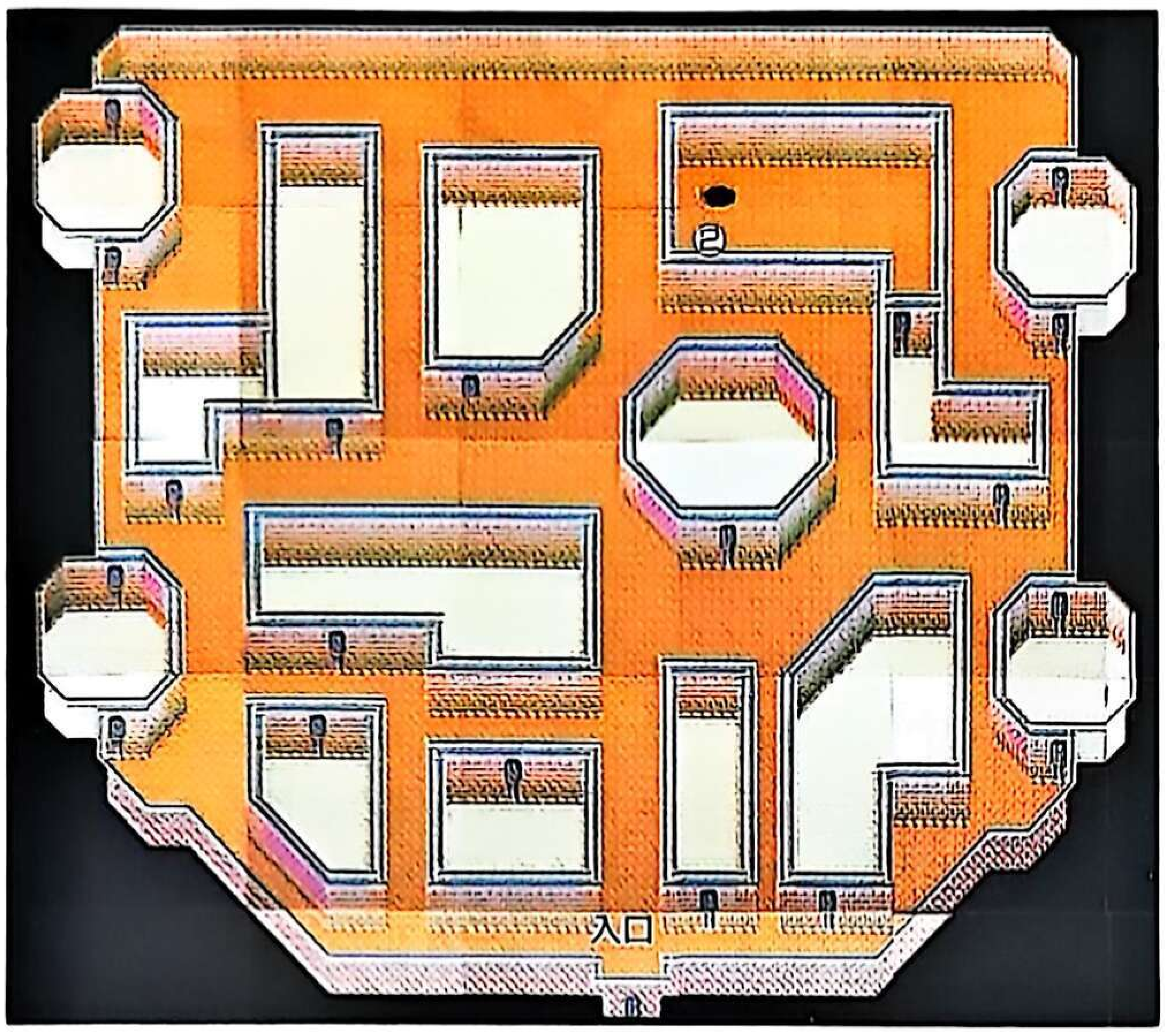
人間を恨んでいるようなので、ほうっておけば旅人を襲ったりするかもしれません。店の主人は一人300ガメルの報酬を払うので、退治してきてくれないかと言います。

本編 ゴージャスなゴブリン

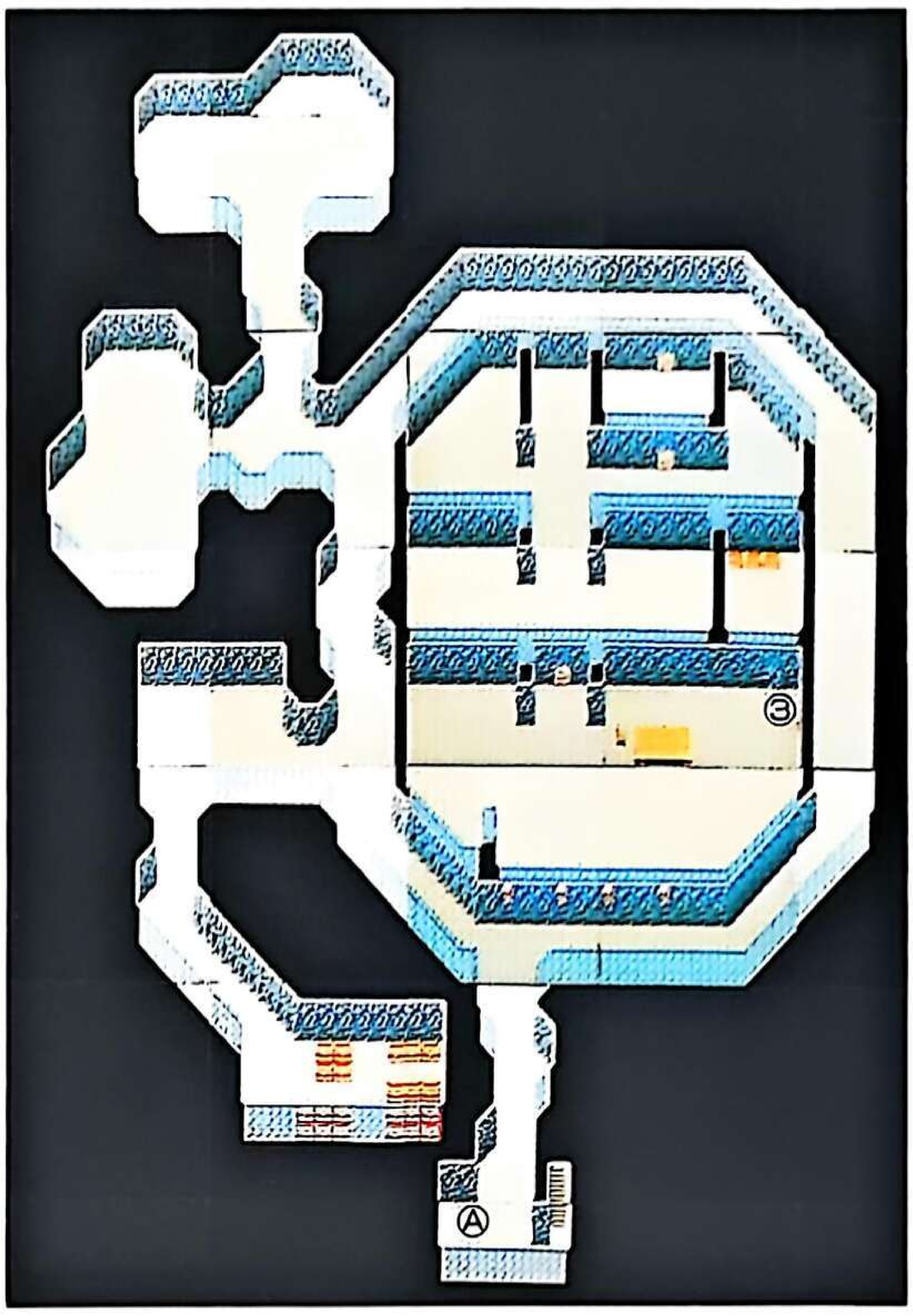
旧ホープの遺跡の中は、以前に来た冒険者たちによって、かなり荒らされ

北の沼地
①家の中へ

届かないのに、戦闘状態になってしまった！　とび道具を準備しておきましょう。



地下2階



旧ホープの遺跡／地下１階

②下へ下りる穴(Ⓐへ)
③隠し扉

旧ホープの遺跡にはゴブリンとコボルド。沼には１、２匹のリザードマンがうろついています。254ページのデータを参照してください。

旧ホープの遺跡にはゴブリンたちが住みついていますが、彼らはこの遺跡にあったらしい、さまざまな装飾品を身にまとっています。PC版ではゴブリンを倒しても装飾品は得られませんが（宝箱の中にいくつか入っています）、テーブルトークでは倒すごとに何かの装飾品を手に入れるようにすればいいでしょう。

ています。遺跡は地上と地下の２層にわかれていますが、地上にはゴブリンたちの姿はありません。入って右奥に地下へ下りる穴があり、下へ行くとゴブリンたちの襲撃を受けます。

下の階の奥にゴブリンのボス（ゴブリン・ロード）とゴブリン・シャーマンがいて、「宝物ぬすんだ人間、ころす！」と叫んで襲いかかってきます。どのゴブリンも全身に遺跡で見つけたらしい、装飾品やハデな色の服を身につけています。ゴブリンを倒せば、身につけていた装飾品や、部屋の奥に隠してあった宝（総額2000ガメル）を手に入れることができます。

ゴブリンを倒してホープへ戻ると、店のおやじは感心して、もう一つ仕事をやってもらいたいと言います。そちらもやってくれたら、報酬を一人600ガメルに増やそうと言います。次の仕事とは、村の北の沼に住み着いたリザードマンが、村にあった黄金のチャ・ザ像を盗んだので、像を取り戻し、できればリザードマンを退治してくれと言うのです。やる気がないなら、断ることもできます。

北の沼には、なんとか人が歩いて行けるぐらい、地面が固まっている細い道があります。リザードマンの住み家は沼の真ん中に埋もれている古代の館です。館の入口には１匹のリザードマンがいます。

館の中は、壁や天井の隙間から沼の水がしみだして、非常に湿って薄汚く見えます。館の中に残っていた家具なども湿気で腐ってしまっています。

リザードマンたちは館のあちこちの部屋にいますが、宝などを隠し持っているようすはありません。館の一番奥には、ほとんど泥に埋もれた部屋があり、５匹のリザードマンと１匹のリーダー（能力値はほかのリザードマンと同じです）がいます。すべてのリザードマンを倒せば、泥に埋もれていた布袋の中から、黄金のチャ・ザ像を見つけることができます。

結末 チャ・ザ像を冒険者の店の主人に渡せば、報酬として一人に600ガメルずつ払ってくれます。この冒険で得られる経験点は800～1000点です。

Advice

この冒険の前半に登場する、着飾ったゴブリンのシナリオは、富士見書房ソード・ワールドRPGシナリオ集①「石巨人の迷宮」に収録されている「ゴージャスなゴブリン」の後日談になっています。

装飾品を身につけたゴージャスなゴブリンと、湿って腐りかかった迷宮で質素(?)に暮らすリザードマンの差をはっきり印象づけるようにプレイしてください。

冒険談その⑦ PC 錬銀術の罠

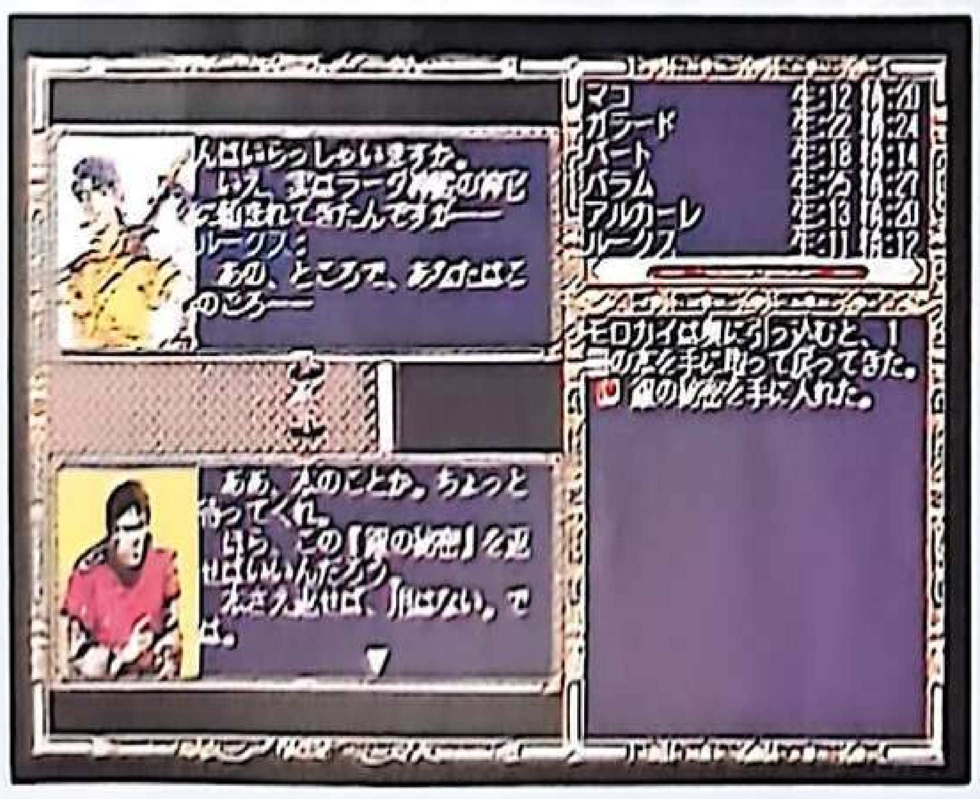
●対応機種：PC　●対応レベル：１～２レベル
●依頼主：オランのラーダ神殿　●舞台：オラン
●発生条件：⑯「暗殺組織」(P.176)をプレイしていない。パーティにラーダのプリーストがいること

Guide

ラーダ神殿から錬銀術に関する本を借りたまま、返しにこない魔法使いから、本を受け取ってきてほしいと頼まれて、冒険者たちは魔法使いモロカイの館へ行きます。問題のモロカイの家には盗賊たちが出入りし、なにやら怪しい気配がします。本を取り返し、ラーダ神殿で顛末を話すと、司祭はモロカイが錬銀術の研究をよからぬ目的に使用しているらしいと言い、続けて調査をしてほしいと依頼します。

再びモロカイの館へ向かった冒険者たちは、館の地下にある研究所で、不気味なホムンクルスと遭遇したのです。

不審な男にこんな態度をとられては、変に思わないほうがおかしいというもの。



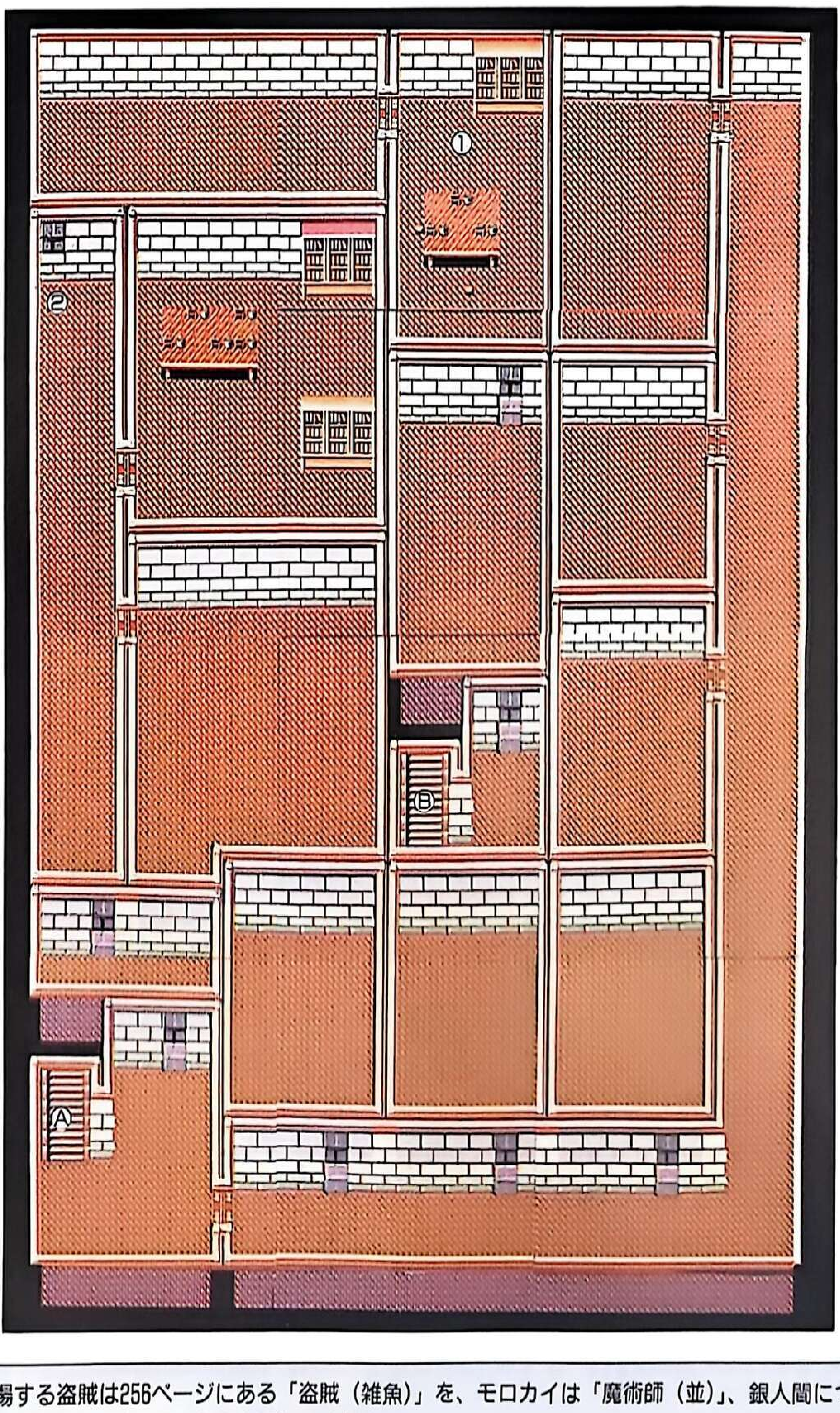
導入 冒険者の店へ行くと、ラーダ神殿から冒険者たちに仕事を頼みたいとの伝言が来ていると告げられます。

ラーダ神殿へ行くと、神官から「錬銀術に関する古文書を借りたまま、期日が来ても返しにこない魔法使いがいます。彼のところから本を受け取ってきてくれませんか？」と依頼されます。なぜこのようなことを、わざわざ冒険者に頼むのかというと、魔法使い（モロカイ）は研究のためなら手段を選ばない男で、今までに本を受け取りに行った見習い神官が、捕まって実験台にされそうになったことがあるのです。

報酬は一人300ガメルです。

本編 錬銀術と銀人間

モロカイの家はオランの中流階級の家々が立ち並ぶ一角にあります。しかし、家や庭はまったく手入れされてお



①研究室　②隠し扉

モロカイは館の地下で錬銀術の研究をしています。小さな部屋には錬銀術で作り出された銀人間がいて、入ってくる者に襲いかかってきます。地上１階の階段から下りてくると、左前方の階段に出ます。中央にある階段を上ると、１階の庭の片隅に出ます。

モロカイの館／地下1階

登場する盗賊は256ページにある「盗賊（雑魚）」を、モロカイは「魔術師（並）」、銀人間については254ページのデータを参照してください。

らず、窓もほとんどが鎧戸を下ろしたままになっています。

玄関は閉ざされています。ノックするとしばらくして、人相のよくない男が出てきますが、男は冒険者たちを見るとうさんくさそうにジロジロながめます。冒険者たちがラーダ神殿から本を受け取りに来たと言うと、一度家の中に戻り、数分後、古ぼけた分厚い本を持ってきます。本を渡してしまうと、「もう用はないだろ」と言い残して、扉を閉めてしまいます。

本を持ち帰るとラーダの司祭はモロカイのようすを聞きます。モロカイではなく怪しい男が出てきたと聞くと、表情を曇らせ、「モロカイはこの錬銀術の書物に深い執着を持っていました。それを簡単に返すとは……何か事件に巻き込まれているかもしれません。申し訳ありませんが、もう一度ようすを見てきてもらえませんか？」と頼んできます。こちらの依頼も引き受けたなら、報酬は一人600ガメルになります。

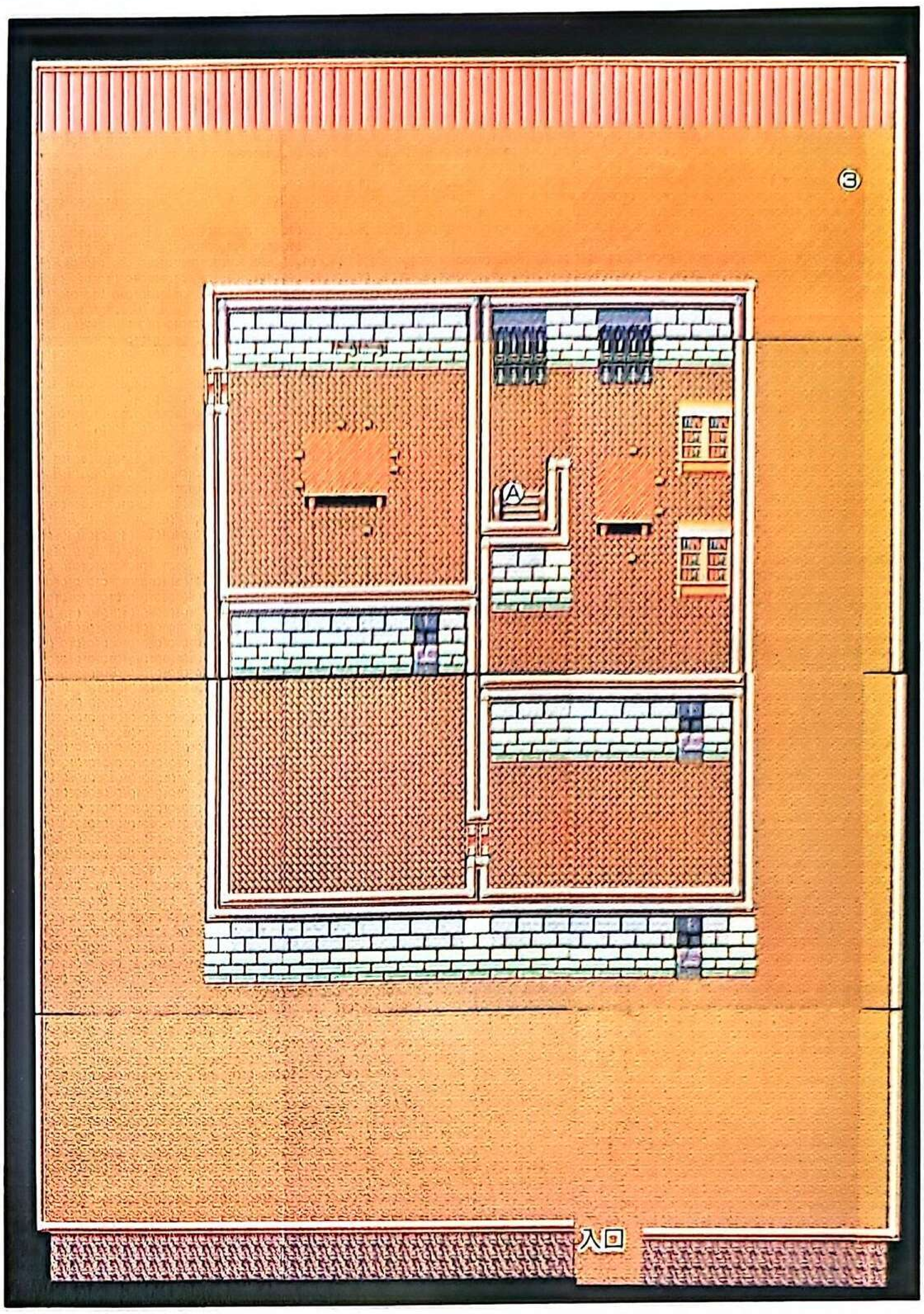
再びモロカイの家へ行くと、家の中には誰もいません。しかし、家の中を探索したなら、地下室から物音や話し声が聞こえてきます。もしも冒険者が大声を出したり、物音を立てた場合は、下から先ほどの男がやってきて、「モロカイさんは研究中だ。出て行け」と追い出されてしまいます。

地下室には、錬銀術に使う金属製のフラスコやパイプ、ガラスのシリンダーなどが置いてあります。そんな部屋の中に、子供ぐらいの大きさの銀色の肌をした、髪も眉もないのっぺりとした顔の生き物がうろついています。これはモロカイが研究中に偶然作り出したホムンクルスの亜種（銀人間）で、近くのシリンダーの中には成長途中の銀人間が入っています。

銀人間たちは冒険者を見ると襲いかかってきます。

騒ぎに気づいて、モロカイが何事かと姿を現しますが、冒険者たちを見て何を思ったのか、あわてて逃げ出します。モロカイは研究室の奥にある隠し部屋の階段から外に逃げ出してしまいます。

③隠し階段（Ⓑより）



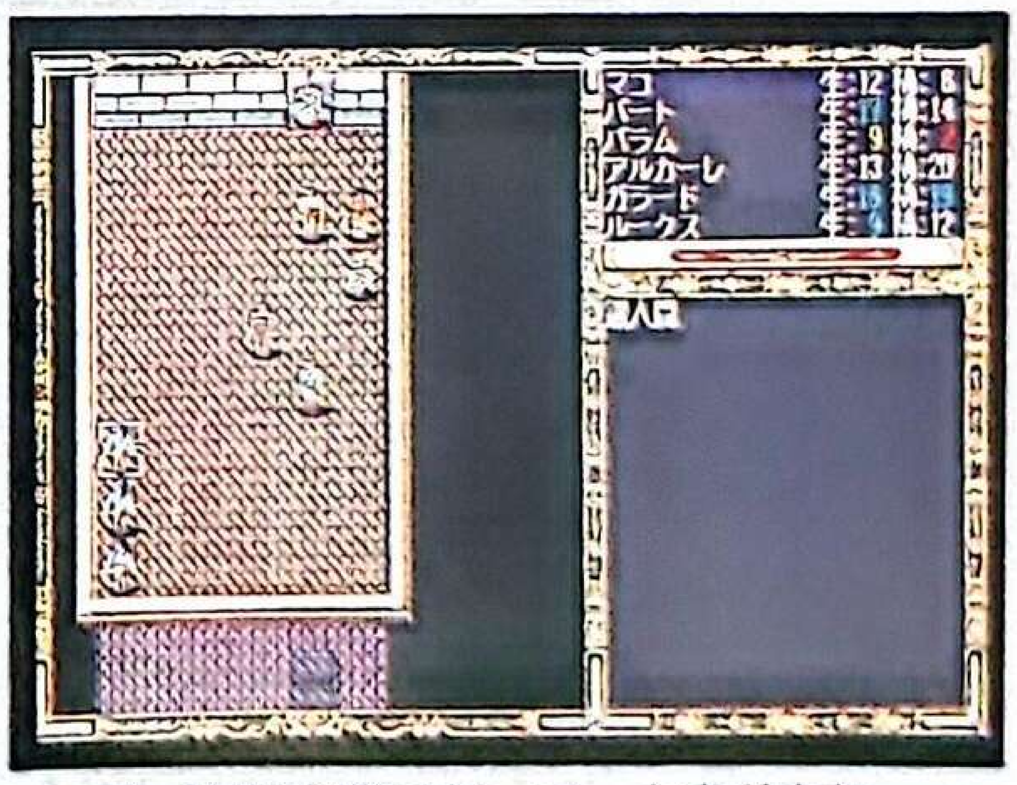
1階

1階の部屋には見張りしかいません。モロカイは地下の研究室にいます。

残された研究室を調べると、錬銀術の装置から、粘液状の液体が流れ出ています。シーフかセージの技能を持つキャラクターが「シーフ（セージ）技能レベル＋知力ボーナス」で目標値12に成功すれば、これは「グレイ・ペイン」という毒薬で、現在、盗賊ギルドが流通ルートを突き止めようと、やっきになっている代物だとわかります(これらの情報は、ラーダ神殿に「グレイ・ペイン」を持ち込んでもわかります)。

モロカイはまんまと逃げおおせてしまい、跡を追うことはできません。

結末 ラーダ神殿に報告すると、神官はあとのことはオランの警備兵にまかせると言って、約束の報酬を払ってくれます。この冒険で得られる経験点は1500点です。



モロカイは錬銀術を使って、さまざまな実験を行っているのです。

Advice

このシナリオは㊿「暗殺組織」(P.176)の裏シナリオになります。こちらのシナリオをプレイした場合は、㊿「暗殺組織」をプレイすることはできません。

モロカイは⑲「腐った銀貨」(P.50)にも登場します。うまく逃げおおせた場合は「腐った銀貨」もプレイしてみてください。

冒険談その⑧ PC

ニセ宝石

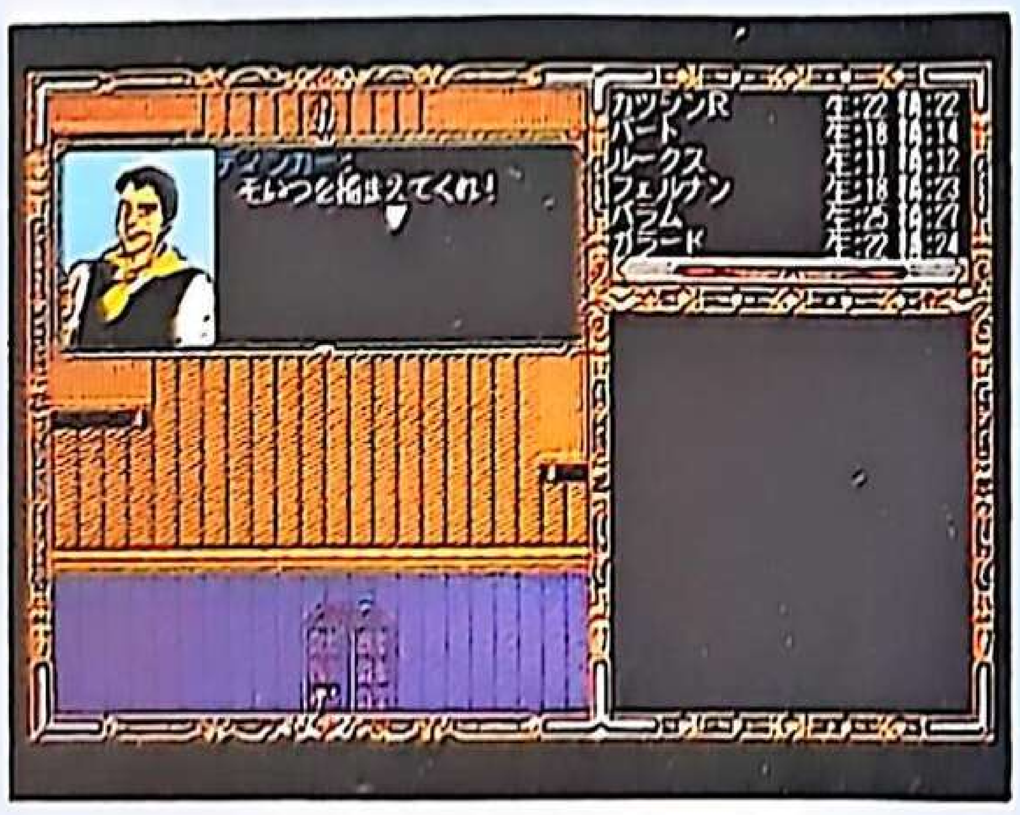
●対応機種：PC　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：派遣兵長ストーク　●舞台：ナムゴー
●発生条件：特になし

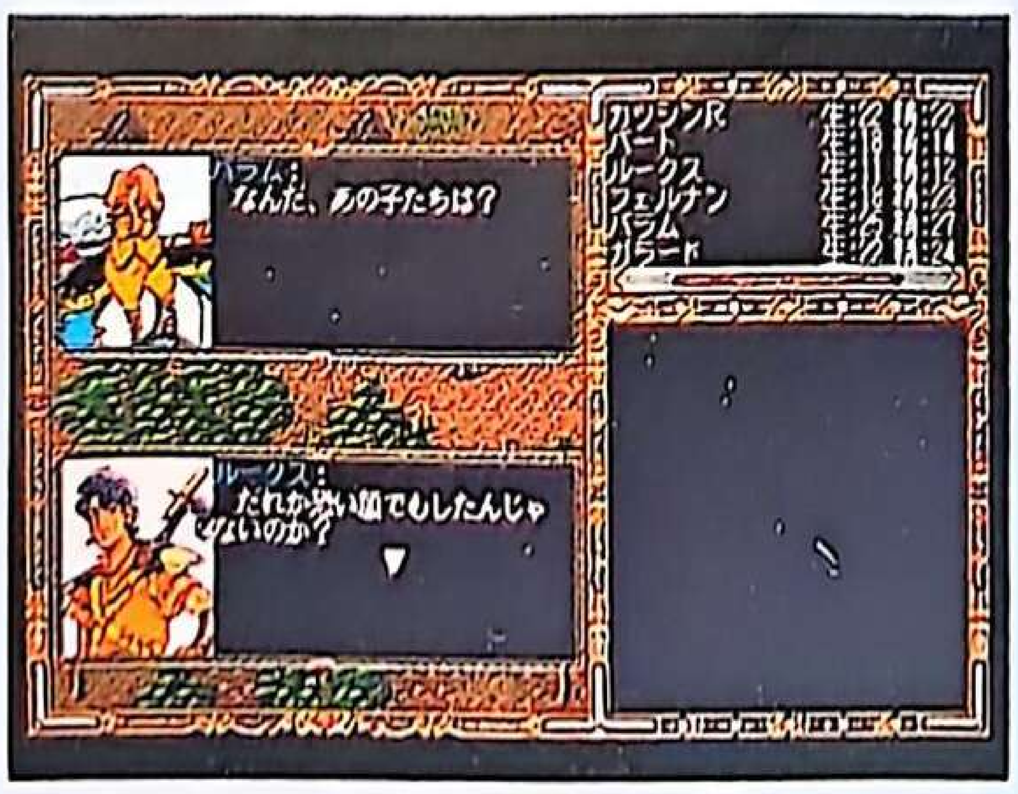
Guide

小さな村ナムゴーに、宝石のニセ物が出回るようになり、困った派遣兵長は冒険者たちに捜査の依頼をします。

ニセ宝石を持っていた盗賊から、宝石の取引が行われている場所を突き止め、ニセ宝石を造らせられていた職人を助け出します。しかし、職人の娘が黒幕の商人の家に監禁されています。冒険者たちは娘を助けるために商人の家へと潜入するのでした。

PCでは捕まえた盗賊から、あまり情報を得ることができませんが、テーブルトークなら森の中の小屋の位置ぐらいまで聞き出してもいいでしょう。(写真上)
最初、子供たちは冒険者をバレンザの手下だと思い込んでいます。友好的に話して誤解をときましょう。(写真下)





導入　ナムゴーの村にある冒険者の店に入ると、カウンターで店の主人と、一人の男がもみあっています。そのうちに男は主人の手をふりきって逃げ出そうとします。主人は戸口にいる冒険者たちに「そいつを捕まえてくれ！」と叫びます。

普通に攻撃して、命中すれば捕まえたことになります。店の主人は、手伝いの女の子に派遣兵詰所から人を呼んでくるように言うと、男を捕まえた冒険者たちに礼を言います。

この男は、宿賃として小さな宝石を出したのですが、その宝石がどうもニセ物のようなのです。冒険者たちが興味を示せば、主人は問題の宝石を見せてくれます。小さな黄色い宝石ですが、シーフかセージの宝物鑑定（シーフかセージ技能レベル＋知力ボーナス）で目標値10のロールに成功すれば、宝石がニセ物だと見抜くことができます。

知らせを受けた派遣兵詰所から、兵長のストークがやってきます。ストークは男（盗賊）を尋問し、宝石は村の外れで何やら怪しい取引をやっていたやつらの持ち物からくすねたことを聞き出します。

ストークは警備兵たちがオランでの事件に借り出されてほとんど残っていないので、申し訳ないがこの事件の調査を手伝ってはくれないかと依頼します。報酬は一人400ガメルです。

本編　囚われの宝石職人

盗賊が宝石をくすねた場所は、村外れのブナの大木のそばです。数人の男たちが、宝石の入った木箱をやりとりしていたようです。

ブナの木のそばで子供たちが５人遊んでいますが、冒険者が近づくと警戒するように、じっとようすをうかがいます。冒険者たちが友好的に話しかければ、子供たちは安心して近づいてきます。彼らは村の子供たちで、ずっとこのあたりを遊び場にしていました。しかし、数カ月前から現れた柄の悪い男たちが、この場所を奪い取ってしまい、子供たちを見ると乱暴に追い払うのです。男たちは森の中の小屋と村を、木箱を運びつつ往復していると言います。子供たちに聞けば、男たちが出入りしている森の小屋まで案内してくれます。

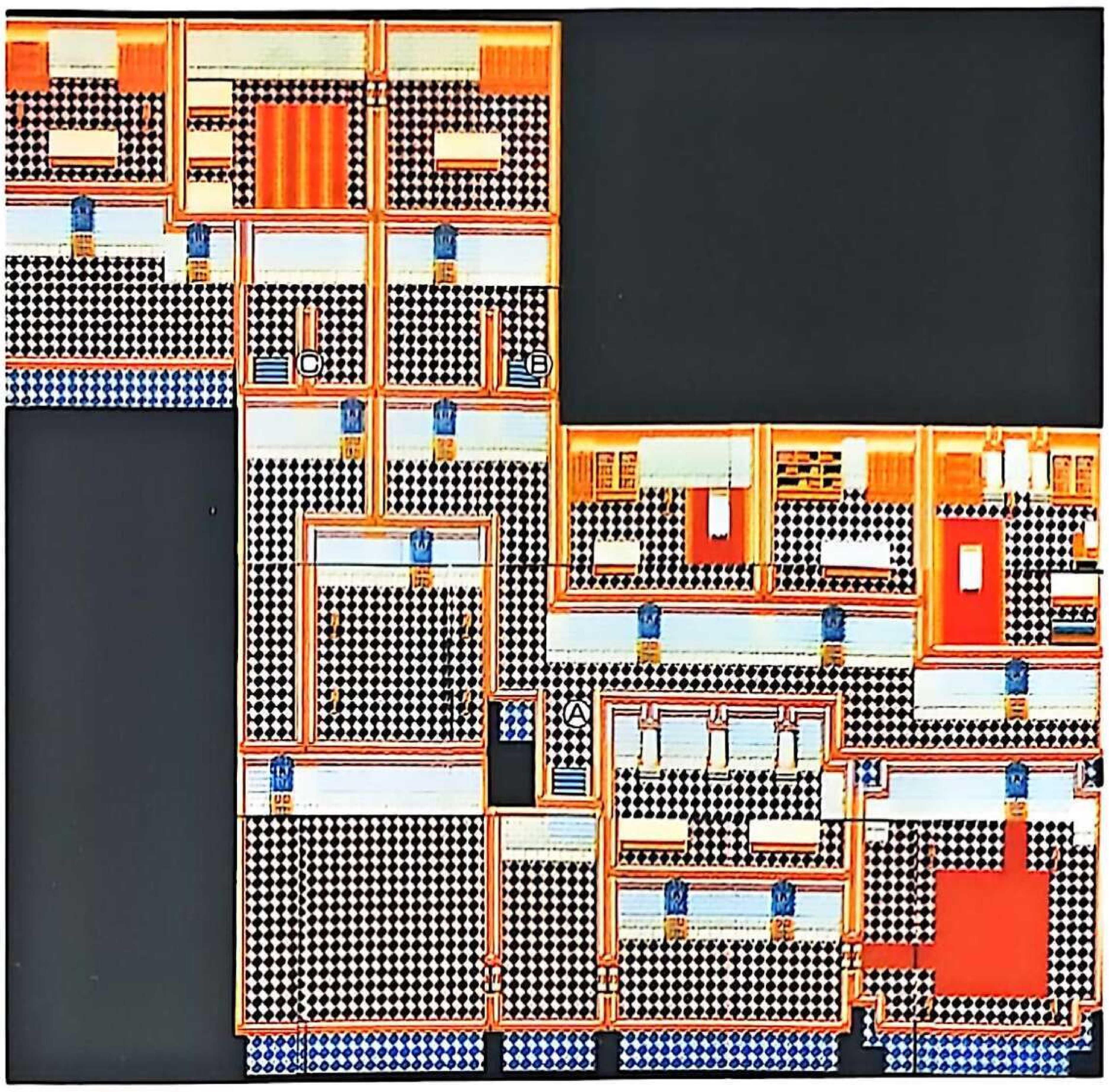
小屋はニセ宝石の製造場所です。入口には盗賊風の男が２人、見張っています。小屋の中には木箱があり、ニセ宝石が入っています。

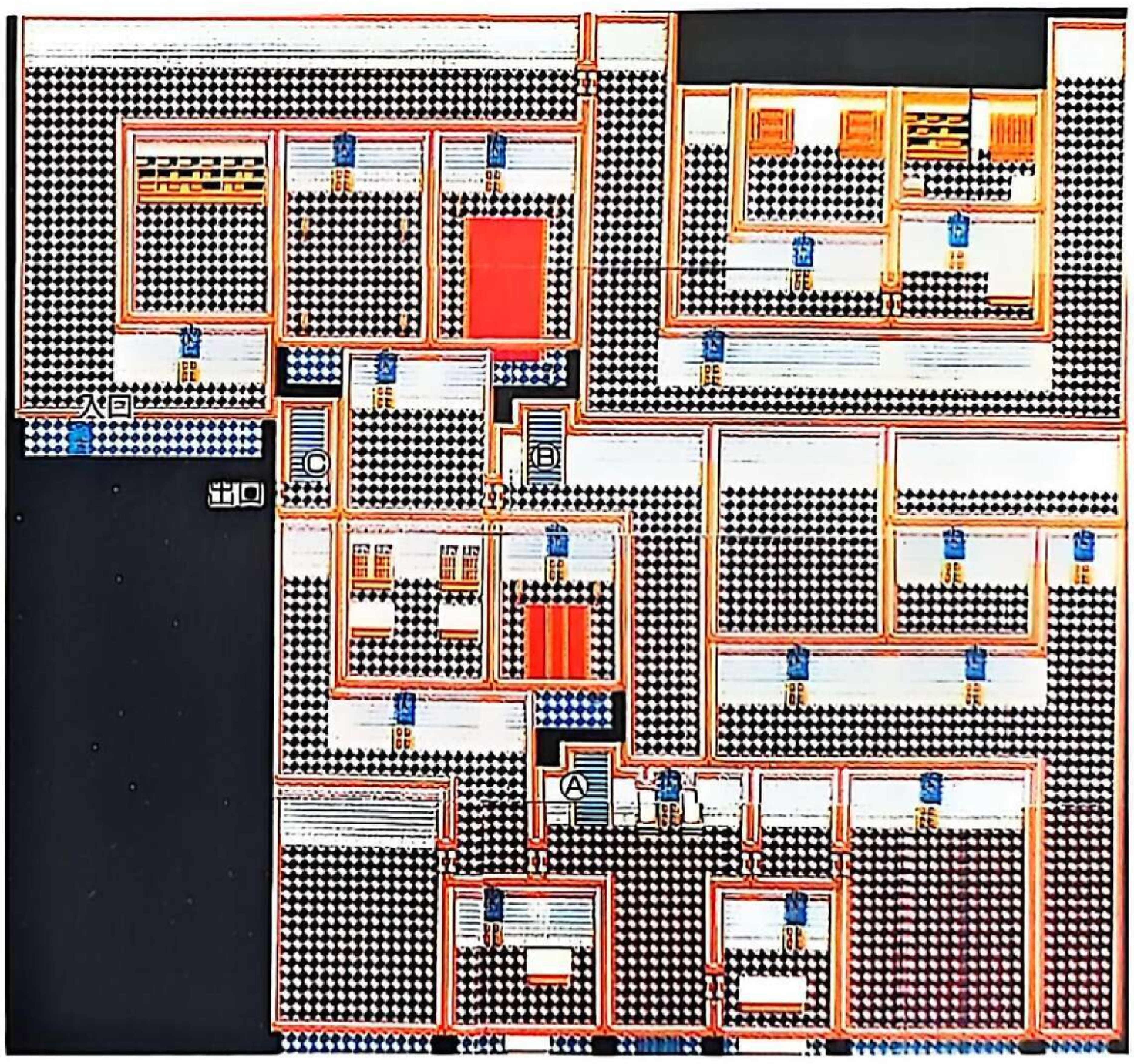
小屋の奥には一人の職人が閉じ込められており、３人の盗賊が見張っています。職人はジョザといい、エレミアの宝石職人です。ニセ宝石は彼が造り出したもので、安価なイミテーションとして売りだそうと、バレンザという商人に売買の協力を頼んだのですが、バレンザはニセ宝石が大きな利益を生み出すことに気づいて、ジョザの娘（ティアラ）を誘拐し、ジョザをこの小屋に監禁して娘の安全と引き換えに、ニセ宝石を造らせていたのです。

ジョザが逃げたとわかれば、娘の身が危険になります。バレンザの館はこのナムゴーにあります。ジョザは冒険者たちに娘を助けてほしいと頼み込みます。もしも報酬を求められたなら、今は蓄えも何もかもなくしてしまって、払うことができないが、このあと、働いて返すと約束します。ジョザは長い監禁生活で衰弱しています。村へ連れて帰ったほうがいいでしょう。

バレンザの館は村の北東にある、以

2階





バレンザの館／1階

前はラングという資産家が住んでいた館です。館の正面は盗賊や用心棒によって見張られているので、ここから入ることは、ほぼ不可能です。

館のすみに使用人用の通用門があります。こちらには見張りは1人しかいません。館の2階の奥にバレンザの部屋がありますが、そこへ行くまでには必ずティアラが捕らえられた部屋の前を通らなくてはなりません。部屋の近くへ行くと、ティアラとバレンザの話し声が聞こえます。話は、バレンザが「お前が私の妻になれば、ジョザだって苦労する必要はなくなる」と言い、ティアラが「いやです。あなたはただ、父のニセ宝石の造り方を知りたいだけなのでしょう？」と拒否しています。

やがてバレンザは怒り出し「強情を張るのもいいかげんにしろ。父親がどうなってもいいのか？　頭を冷やしてよく考えるがいい」と言い残して部屋から出てきます。

もしここでバレンザに襲いかかると、バレンザを捕らえる前に、手下がティアラを人質にとるでしょう（ただ、スキを見てティアラは抵抗して、冒険者たちに攻撃のチャンスを与えます）。

バレンザはティアラの部屋に鍵（難易度4）をかけていきます。

ティアラは冒険者たちを見ると、新しい手下なのかと怯えますが、ジョザの話をすると誤解は解けます。ティアラはバレンザの部屋の場所と、そこにニセ宝石を売りさばくために使った、配下の商人たちとの取引の帳面があるはずだと言います（一度、バレンザがティアラの気を引こうと、見せたことがあるのです）。

バレンザの部屋にはバレンザと用心棒がいます。用心棒が戦っている間に、バレンザは秘密の抜け穴を通って外に逃げ出しますが、そこには派遣兵たちが待ち構えています。

結末 バレンザの自白と、ジョザ親子の証言、冒険者たちが見つけた取引の帳面などの証拠で、バレンザの犯罪が証明されます。

事件が解決したので、派遣兵長は約束の報酬を払ってくれます。ジョザ親子はエレミアへ戻り、宝石が買えない人々にも楽しめる、安いニセ宝石を造ると言います。ただこんな騒ぎが起こらないように、今度はもっとできの悪いものを造ると言います。

もしジョザと報酬の話をしていた場合は、3カ月ほどたったとき、約束の金が届きます。どうやら商売はうまくいっているようです。

この冒険で得られる経験点は1000点です。

バレンザの館へは正面の入口から入ることができます。バレンザがいるのは2階の左手前の広間ですが、そこへ行くまでに通る、2階の奥の小部屋にティアラがとじ込められています。冒険者たちに追い詰められたバレンザは、左奥にある階段から1階へおりて裏口から逃走します。

Advice

もしも、森の小屋より先にバレンザの館へ行った場合は、ティアラから父親の救出を依頼されます。バレンザが捕まったことが知れれば、父親の身が危ないのです。このとき、館にいる盗賊たちから森の小屋の場所を聞いたなら、子供たちとの出会いは必要ありません。

登場する盗賊は256ページにある「盗賊（雑魚）」を参照してください。

冒険談その⑨ PC

密偵の手紙

●対応機種：PC　●対応レベル：１～２レベル
●依頼主：密偵のディーラ　●舞台：エマからエレミアへの街道
●発生条件：特になし

Guide

エマの街中で暴漢に襲われていた男を助けた冒険者たちは、男からエレミアの貴族へ手紙を届けてほしいと頼まれます。その手紙はよほど重要なものらしく、エレミアへ行く道中、冒険者たちは次々とトラブルに巻き込まれます。

トラブルを避け、ときには切り抜けてようやくたどり着いた貴族の館で、冒険者は最後の関門を越えられるでしょうか？

伝令を襲ったのは金をもらっただけのゴロツキ。重要な情報は持っていません。

導入 エマの街中を歩く冒険者たちは、ある裏通りで一人の男が盗賊風の男たちに襲われている場面に出くわします。

助けない場合はここでシナリオは終わってしまいます。助けようとした場合は、盗賊たちが切りかかってきますが、形勢が不利になるとすぐに逃げ出します。

助けられた男はディーラと名乗り、礼を言って立とうとしますが、手ひどく痛めつけられたため、動くこともできないようすです。彼は困りはて、悩んだあとで冒険者たちに、手紙をエレミアの貴族、グランナルド様に届けてくれないか？と頼みます。

手紙は上質の封筒に入った、かなり厚めのもので、封蝋で封がしてあります。表には流暢な文字でグランナルド殿へ、と書かれています。

報酬を尋ねられれば、ディーラはこの手紙を持って行けば、その場で500ガメルを受け取るはずだったと話します。手紙の配達を引き受けても断っても、ディーラはひとまずどこかの宿か、神殿に連れて行ってほしいと頼みます。

手紙の配達を引き受けた場合は、ディーラは自分を襲った男たちは手紙を奪おうとしていたので、冒険者たちも狙われるかもしれない、と忠告します。あと、手紙は必ずグランナルド伯に直接渡すように念をおします。

本編 はりめぐらされた罠

冒険者たちがエレミアへ向かうと、街道の途中に壊れてひっくり返った荷馬車があり、そばに蓋の閉まった木箱が落ちています。馬車の持ち主の姿は見当たりません。

木箱には目標値15の罠と、目標値10の鍵がかかっています。

この箱は罠です。罠の解除に失敗するか、気づかずに開けると、箱と馬車から強い花の香りのするガスが噴き出します。箱と馬車の近くにいたキャラクターは、「生命力ボーナス＋冒険者レベル」を基準値に、目標値10のロールに成功しなくては、たちまち眠り込んでしまいます。セージが知名度14の知識ロールに成功すれば、これがサンドマンズ・サンドという毒であることがわかります。眠り続ける時間は１時間です。何人かが眠ってしまうと、少し離れた林の中から、盗賊たちが襲ってきます。彼らは手紙を奪おうとしており、冒険者たちが手紙を渡せば立ち去ります。箱の中には砂袋が入っています。

箱の罠をかわして道中を進んで夜になると、闇にまぎれて盗賊たちが襲ってきます。ここでも手紙さえ手に入れば、盗賊たちは引き揚げます。

ルートの村を越えてエレミアまでもう少しというところで、盗賊たちが一人の娘を人質にとって現れます。盗賊たちは、グランナルドの友人の娘を殺されたくなければ、手紙を渡せと言います。これは盗賊たちの芝居で、娘も盗賊の仲間です。冒険者たちが手紙を渡すか、渋り続けていると正体を現します。

これらのトラブルをかわしてエレミアの街に入ると、今度はスリが手紙をすり取ろうとします。「シーフ技能＋知力ボーナス」を基準値として、目標値９のロールに成功すれば、スリに気づけます。

どの場合でも、捕まえた盗賊は下っぱで何も知らないか、毒を飲んで死ん

でしまいます。

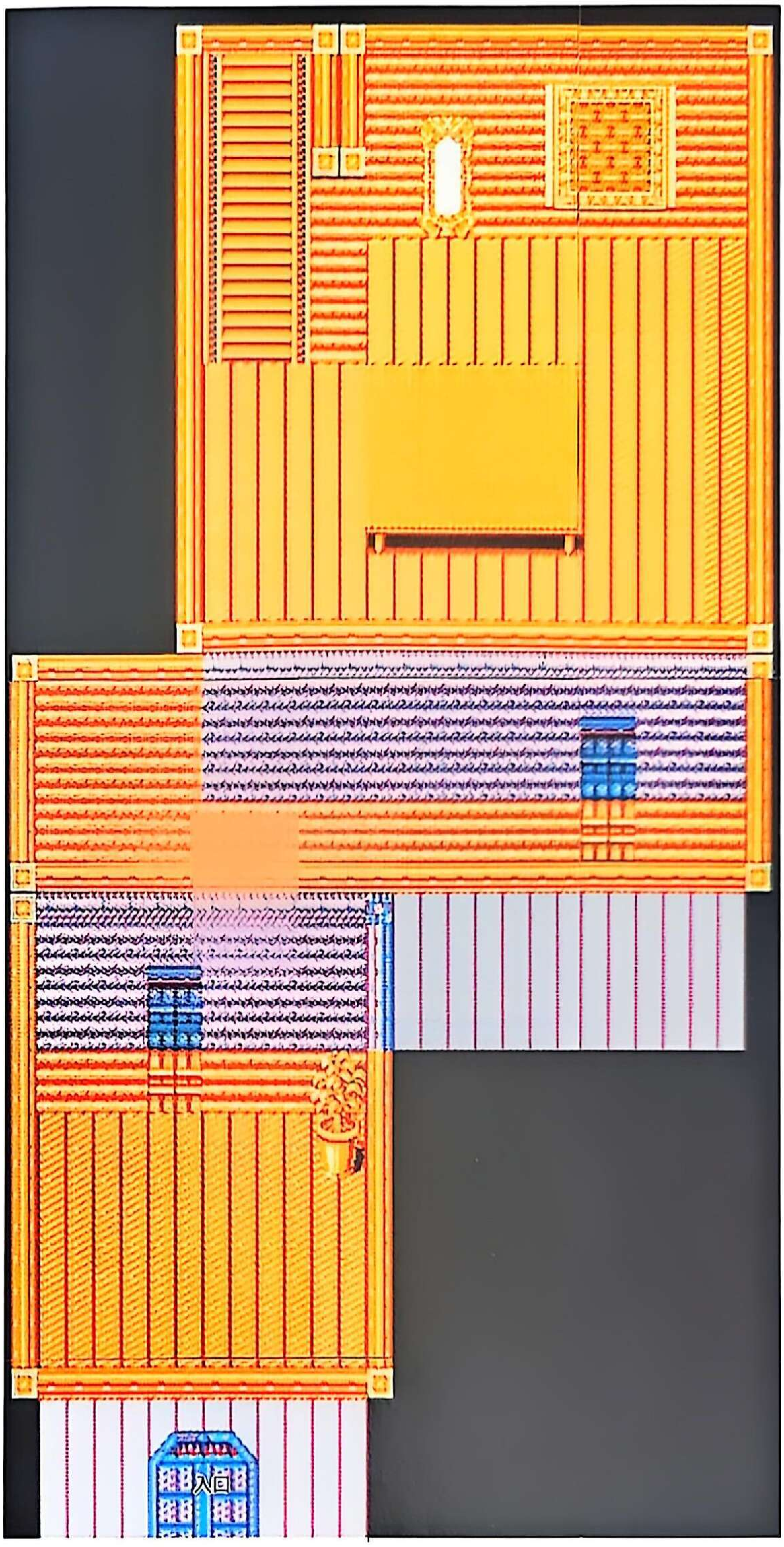
グランナルドの館は、冒険者の店で聞けばすぐにわかります。冒険者の店のおやじはグランナルドと聞いて、「あそこは今、なにやらもめているらしい。貴族のもめごとはモンスターより怖いからな。深入りするなよ」と警告します。

グランナルドの館へは、手紙を持ってきたことを告げない限り、入ることはできません。中ではマロードという名の執事が待っています。執事はグランナルド伯は出かけられているので、手紙を預かっておこうと言います。ここで手紙を渡せば、報酬として一人500ガメルを受け取って、シナリオ終了になります。

ディーラの忠告を思い出して渡すのを渋ると、執事は怒り出して衛兵を呼ぼうとします。そこに身なりのよい中年男性が現れます。彼がグランナルドで、執事が出かけていると言ったのはウソです。グランナルドは手紙を受け取ると、冒険者たちがいる前で封を切ります。そして目を通したあと、「マロード、お前の独断は目に余るところがある。しかし、お前が裏切り者だったとわかれば、それも理解できる」と言って、衛兵に執事を捕らえるように命令します。

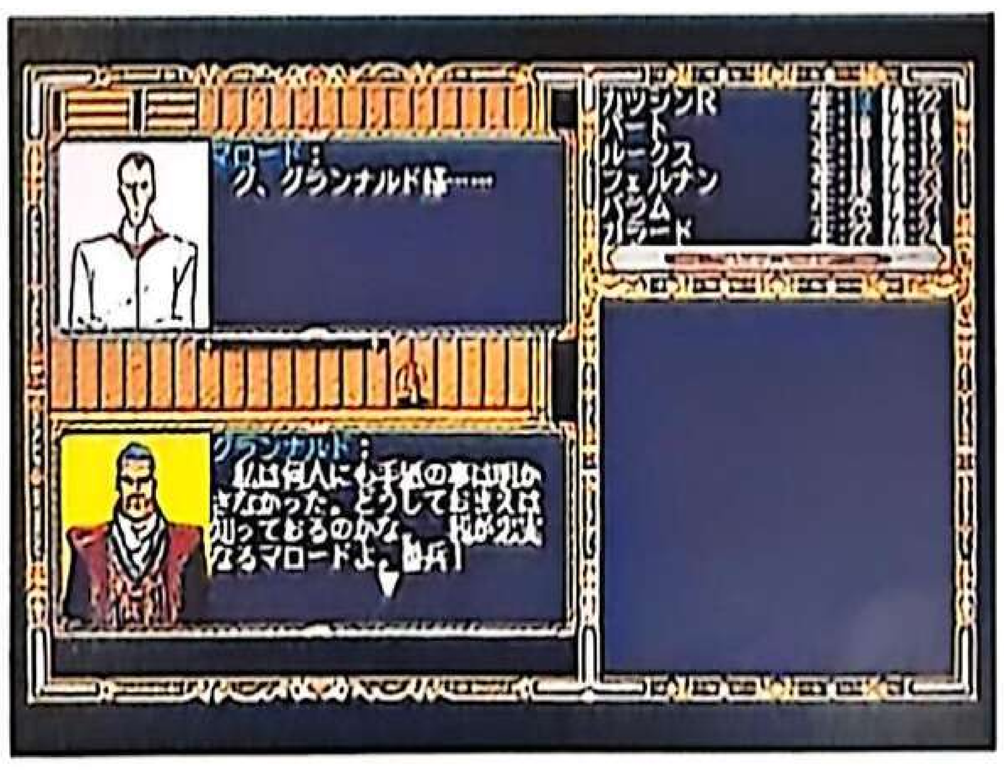
グランナルドは冒険者たちに無事に手紙を届けてくれたことを感謝し、報酬としてパーティに5000ガメル渡します。

結末 グランナルドに直接、手紙を渡した場合は、経験点1500点を得ますが、執事に渡した場合は1000点、盗賊に奪われた場合は800点になります。



グランナルドの館

これはグランナルド伯の館の玄関部分のマップです。実際はもっと豪華な場所なので、テーブルトークのときには美しくアレンジしてください。



PCでは館に着くと終了ですが、執事の調査を依頼されてもいいでしょう。

Advice

このシナリオは㉒「王家の宝剣」(P.190)につながっています。続けてプレイされる場合は、グランナルドについて聞き込んだときや、盗賊のセリフに、次のシナリオへの情報を加えるとよいでしょう。あと、PC版では道中に起こるイベントが少し異なっています。村娘のイベントはPC版のほうがおもしろいかもしれません。

登場する盗賊は256ページにある「盗賊（雑魚）」を参照してください。

冒険談その⑩
PC

精霊の泉

●対応機種：PC　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：ブラードの魔法使いガザール　●舞台：グロザムル山脈
●発生条件：パーティにシャーマン技能を持つキャラクターがいること

Guide

ブラードに住む魔法使いから、グロザムル山脈にある「精霊の泉」の水を汲んでくるように依頼されます。

しかし、泉のありかを知るドワーフが鉱山跡に行ったまま戻ってきません。冒険者たちは坑道の奥に閉じ込められていたドワーフを助けて、泉の位置を聞き出したのですが、そこにはグレムリンたちが住み着いていたのです。

導入 ブラードの冒険者の店へ行くと、壁に一枚の求人広告がはってあります。

「グロザムル山脈にある泉の水を希望。足に自信のある冒険者を求む。報酬一人500ガメル。希望者はガザール宅まで来られたし」

冒険者の店の主人にガザールについて尋ねると、村の南東に住む園芸の好きな老魔法使いだと教えてくれます。

本編 魔力を秘めた泉

ガザールは冒険者たちがやってくると、グロザムル山脈にある「精霊の泉」から水を汲んできてほしいと言い、高さ30センチの一つの壺を渡します。

「精霊の泉」とは、魔力のこもった水が湧き出る泉のことで、古代の書物に存在が記されていたのですが、10日ほど前、グロザムル山脈に住む友人のドワーフが、それらしい泉を見つけたと知らせてくれたのです。

ガザールはドワーフ（ミグラといいます）の住む山小屋の場所を教えてくれます。

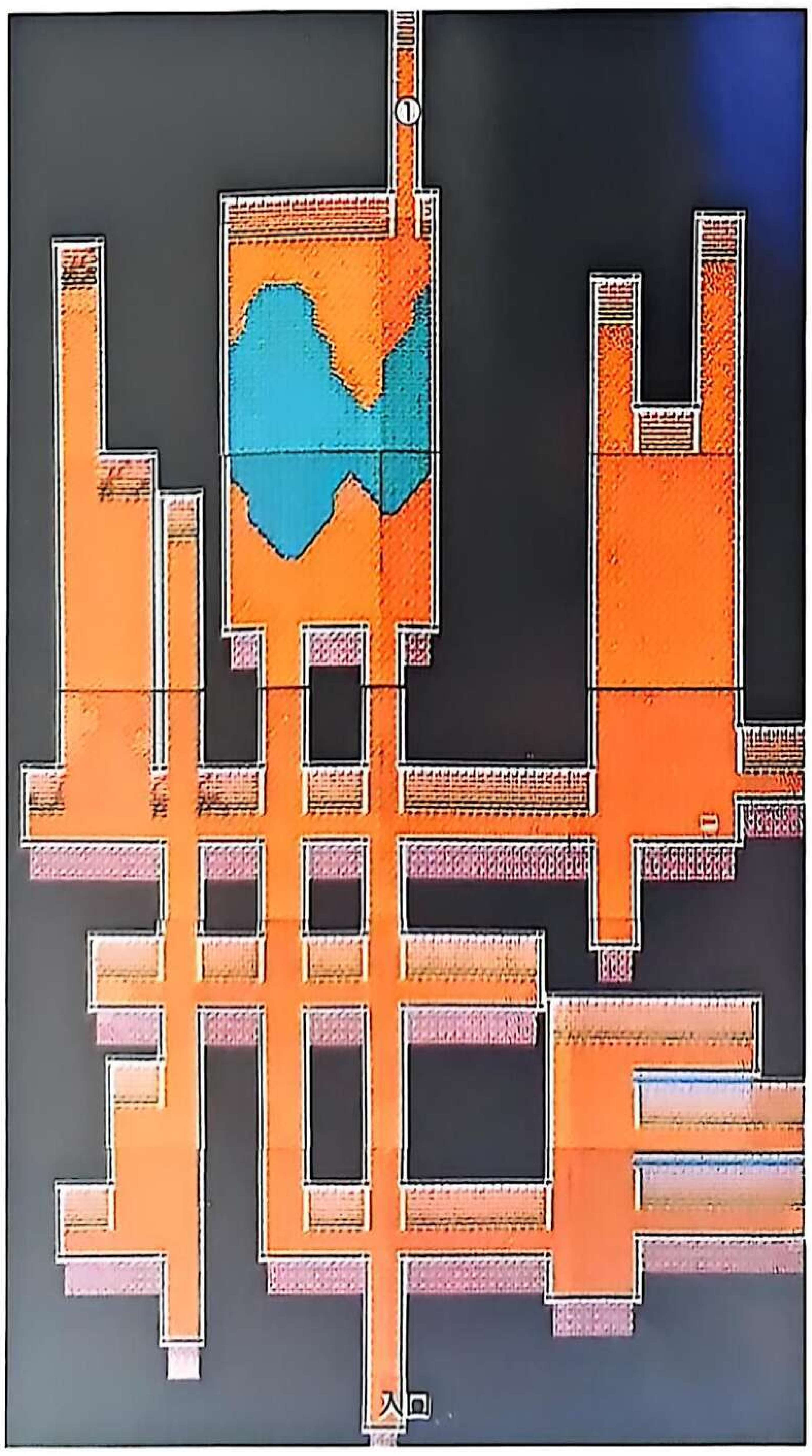
グロザムルの山を1日かけて登れば、ドワーフの住む山小屋にたどり着きます。山小屋の中に入ると、突然、陽気なメロディ（呪歌「ダンス」）が流れ出します。精神力抵抗で目標値11に失敗すると、メロディに誘われるまま、踊り出してしまいます。

部屋の中には質素なテーブルがあり、その上に小さなハープをかかえたピクシーがいて、踊る冒険者たちを見て大笑いしています。冒険者の誰も踊らなかった場合は「な～んだ、つまんないの」と言って、ハープをほうり出します。

彼は、モンスターに襲われてケガを負ったところをミグラに助けられたピクシーでトリムといいます。ミグラはどこかと尋ねられると、「ミグラは鉱道跡で石ころを掘り返すのが趣味なんだ。今も鉱道跡に行ってるよ」と答えます。ただ、いつもは朝に出かけて夕暮れには戻ってくるのですが、今回は2日目になろうというのに帰ってきません。

鉱道は小屋から1時間ほど山を登った崖の下にあります。古いもので、ミグラがやったのか、あちこちに補強の跡があります。坑道の奥には水が溜まって池のようになった場所があります。ひととおり見回ってもドワーフの姿は

ミグラの鉱山
①ミグラがいる地点



ミグラは水が溜まった広場の向こうにある、細い通路の奥にいます。ハンマーは水辺に落ちています。坑道の中はミグラが補強していますが、冒険者たちが近づくと落盤が起こる地点があります。

なく、ただ池のそばに小さなハンマーが落ちているだけです。

池は坑道の低い所に溜まっていて、ミグラはその向こうに取り残されています。彼が坑道で鉱石の採掘をしているときに、水脈を掘り当ててしまい、逃げようとして坑道の奥に入ってしまったのです。ミグラは水恐怖症のため、どうしても池を渡ることができません。

池の深さは2メートルほど。奥行きは20メートルほどです。冒険者たちが池を渡って、奥の坑道へたどり着けば、帰るに帰れなくなったミグラを見つけることができます。

ミグラを見つける前に、山小屋へ戻った場合、トリムにハンマーを見せると、それはミグラが大事にしているハンマーであることと、彼は水が大嫌いだということを教えてくれます。

ミグラは脱出しようと、他の通路に通じる穴を掘っていました。冒険者たちが手伝えば、3時間ほどで坑道の別の通路に抜けることができます。

冒険者たちの目的を聞くと、ミグラは「その泉なら東の森にあるらしい。わしは行ったことがないのだが、旅人が泉から汲んだ水を持っていて、場所を教えてくれたんだ」と話します。

ミグラが言った森には1本の大きな杉の木があり、近づくとドライアードが現れます。人なつっこい(?)ドライアードで、尋ねられれば、泉はすぐ近くにあるけれど、枯れかかっているので地面の奥へ、洞窟を伝って下りて行かなくてはならないこと、その洞窟にはグレムリンたちが住み着いていることなどを教えてくれます。

ドライアードが教えてくれた場所に、小さな洞窟がありますが、地面に縦穴が開いている形なので、洞窟というよりは井戸のようにも見えます。しかし、穴は斜めになっているので、足がかりなどには困りません。

洞窟はやがて水平に広がっていきます。奥に小さな泉が湧いていますが、そこへ行くまでにグレムリンが数匹、襲いかかってきます。グレムリンを倒さなくては水を汲むことはできません。

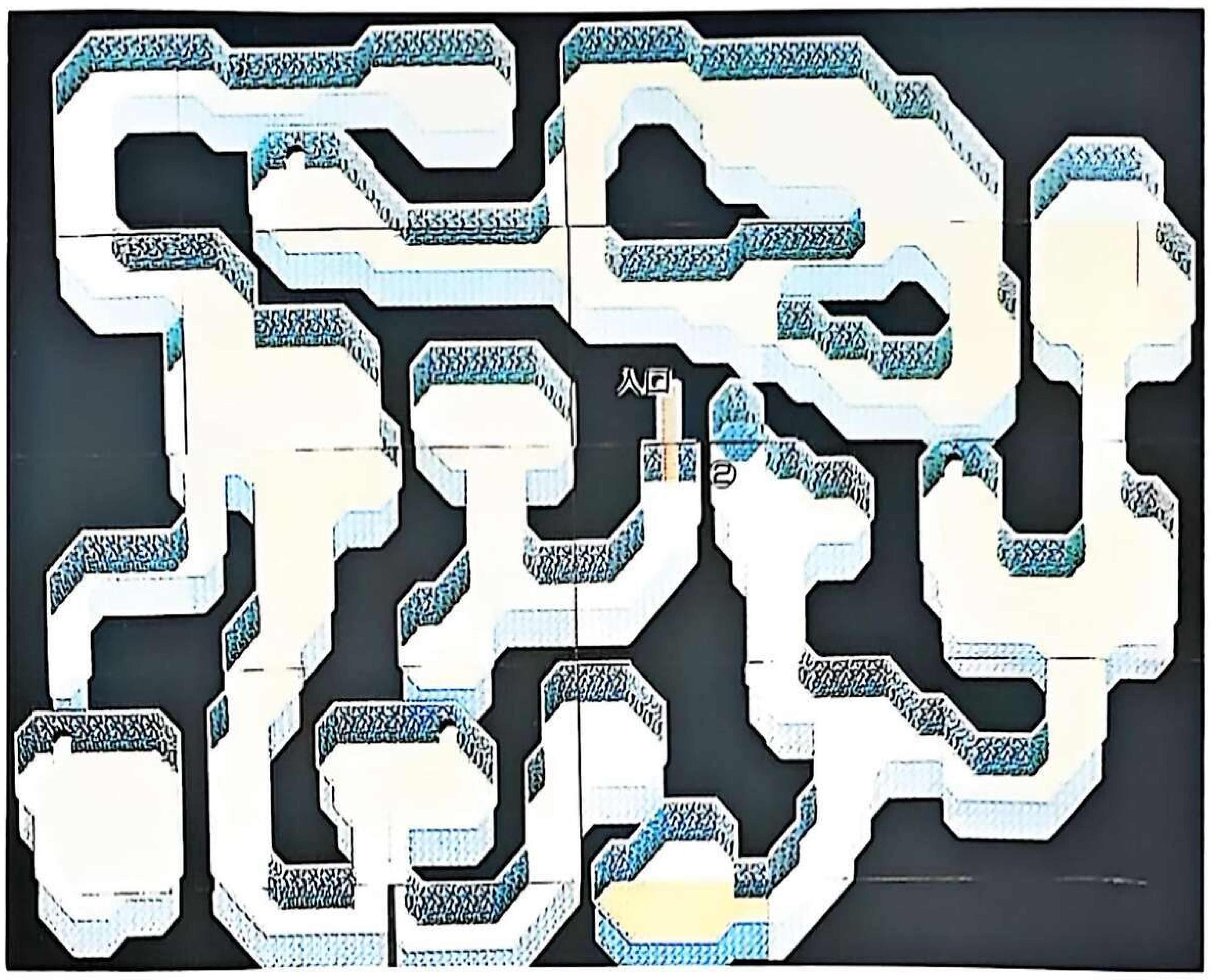
魔法使いなら、水から魔力を感じ取ることができます。しかし、飲んだところで特に変化はありません。

結末 ブラードへ戻り、ガザールに水を渡すと、魔法使いは部屋の片隅に置いてあった植木鉢の、今にも枯れそうな木の苗に水をかけてやります。すると苗は急に元気を取り戻します。

ガザールは満足そうにうなずいて、冒険者たちに報酬を払ってくれます。

この苗は絶滅寸前の魔法樹「マグナロイ」です。この木は魔力がなくては育つことができないため、ガザールは「精霊の泉」の水を欲しがっていたのです。

この冒険で得られる経験点は1000点です。



②泉のある地点

泉のある洞窟

洞窟の中にはモンスターはいません。洞窟の入口のすぐ隣に見えるのが泉で、近づけば「汲んで行こう」とのコメントが出ますが、アイテムの壺を使わないと、手に入れたことにはなりません。

トリムは小屋から出たがりませんが、どうしてもというわけではありません。

山の中ではウルフ、坑道ではジャイアント・スパイダー、バットなどが登場します。254ページを参照してください。グレムリンについても同ページを見てください。

Advice

グレムリンは2レベルのモンスターですが、特殊魔法の「フォーゲット」はかなり強力です。あまり大勢登場させないか、「フォーゲット」の使用回数を制限したほうがいいでしょう。

冒険談その⑪ PC

モルモット求む

●対応機種：PC　●対応レベル：1〜2レベル
●依頼主：オランの魔術師ギルド　●舞台：堕ちた都市レックス
●発生条件：パーティにソーサラー技能を持つキャラクターがいること

Guide

オランの魔術師ギルドに呼び出された冒険者たちに渡されたものは、開発途中の魔法の杖でした。その杖の効力を堕ちた都市のモンスターを相手に、テストしてくれないか？　との依頼なのですが、この杖が「効果不明、魔法強度の調整不能」という、とんでもない代物だったのです。

こんな物を持たさせられて、冒険者は無事に帰って来られるのでしょうか？

導入 オランに滞在している冒険者たちのもとに、魔術師ギルドから「頼みたいことがあるので来てくれ」との伝言が届きます。

魔術師ギルドへ行くと、奥の部屋へ通され、アージェンタという導師から依頼を聞くことになります。導師は独自に魔法のアイテムを作りだそうと研究を重ね、ようやく一本の杖を完成させたのです。これを使えばエネルギーボルトやライトニングなどの攻撃魔法のほかに、アンロックやライトといった、補助魔法までかけることができるのです。

誇らしげに導師が取り出した杖は、棍棒のように太くて、あちこちに魔法文字が書きなぐってある（ように見える）武骨な品物です

現在、杖には魔法を10回かけるだけの、魔晶石がセットされています。これを使いきるまで、堕ちた都市レックスでテストしてきてほしいと言うのです。報酬は一人800ガメルです。

本編 悲しきかなモルモット

さて、問題の杖の使い方ですが、尋ねると導師は胸を張って答えます。「これを使うには、精神集中もコマンドワード（合言葉）もいらん。杖をかざしたときに、持っている人の心を読み取って、もっともふさわしい魔法をかけるのだ！」

冒険者たちは不安を感じて、仕事を辞退しようとするかもしれませんが、賢者は「違うやつらに同じ説明をするのは面倒だ」と言ってとりあってくれません。

もしも導師に聞き忘れた場合は、杖をいじっているときに、同じような説明が幻影の文字で浮かび上がります。

導師は別れぎわに「忘れるところだった」と言って、一枚の紙を渡します。そこには「暗闇への反応」「鍵の解除、設置」「所有者が高所から落下時」「未知の言語に対する反応」「妖魔モンスターとの戦闘」「アンデッドモンスターとの戦闘」「魔法生物（ガーゴイル系）との戦闘」といったテストするべき項目が並んでいます。項目は8つしかありませんが、残り2回は予備で、冒険者たちの判断で使用するように告げられます。

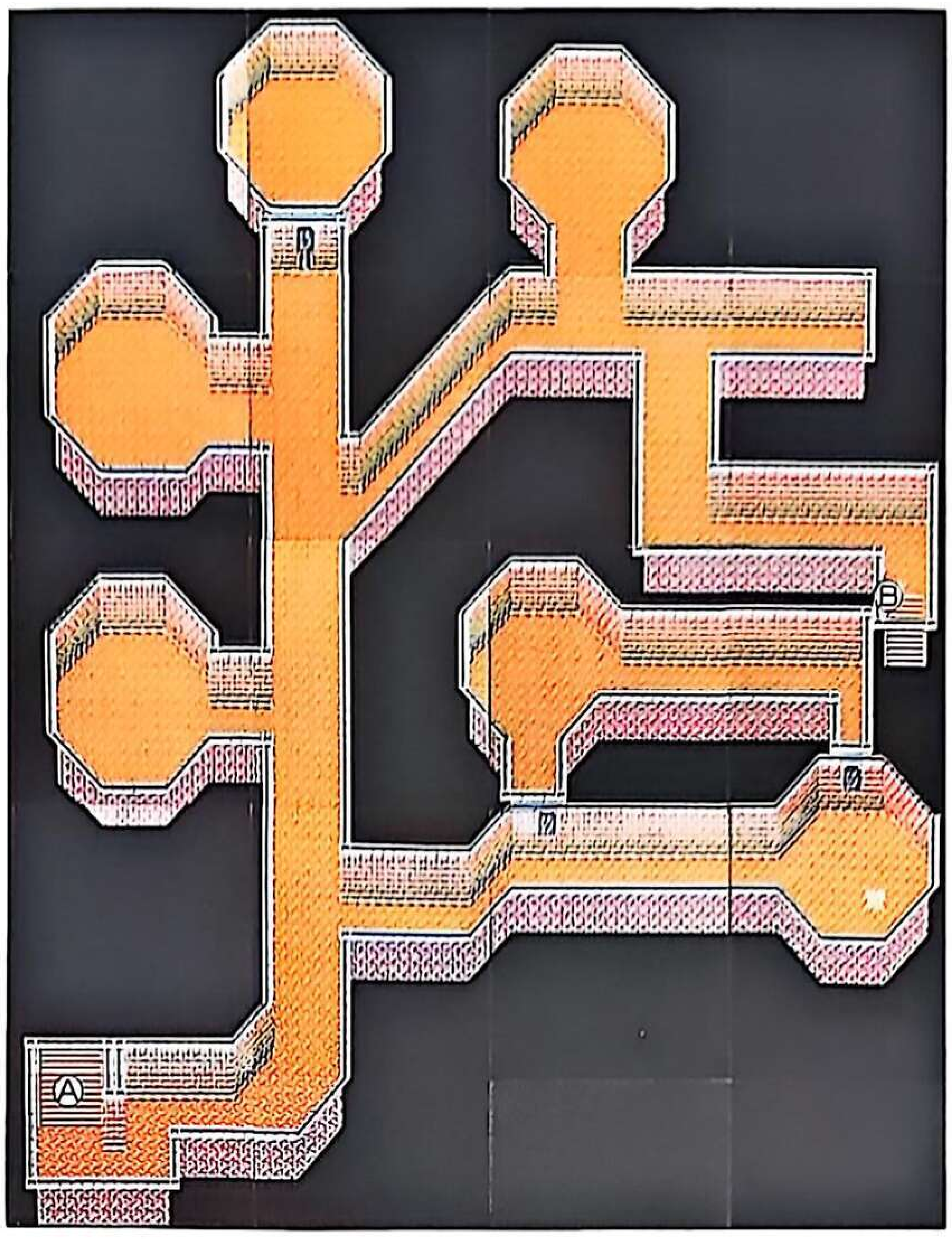
魔術師ギルドがテスト場所として指定した遺跡は、レックスの外側にある、比較的安全な場所です。事実、遺跡の中にいるのはコボルドやゴブリン、スケルトン、ジャイアント・スパイダーなどの1〜2レベルのモンスターがほとんどです。おそらくいちばん強いのはガーゴイルでしょう。ちなみにゴブリンなどは、わずかながら宝（装飾品や銀の食器など）を隠し持っています。

杖は、一応望まれる魔法（暗い場所では「ライト」、落下中は『レビテーション」など）を発動させますが、その効果が強すぎたり、弱かったりと目茶苦茶です。杖を使うたびにサイコロを1つ振って、2〜6は目の大きさに合わせて効果の大小を調節してください。1の目は大失敗で、効果がパーティに不利に働いたり、プレイヤーが口にしてしまった、まったく関係ない事柄に反応するようにしてください（「喉が渇いた」なら、突然頭上から大水が降ってくる）。

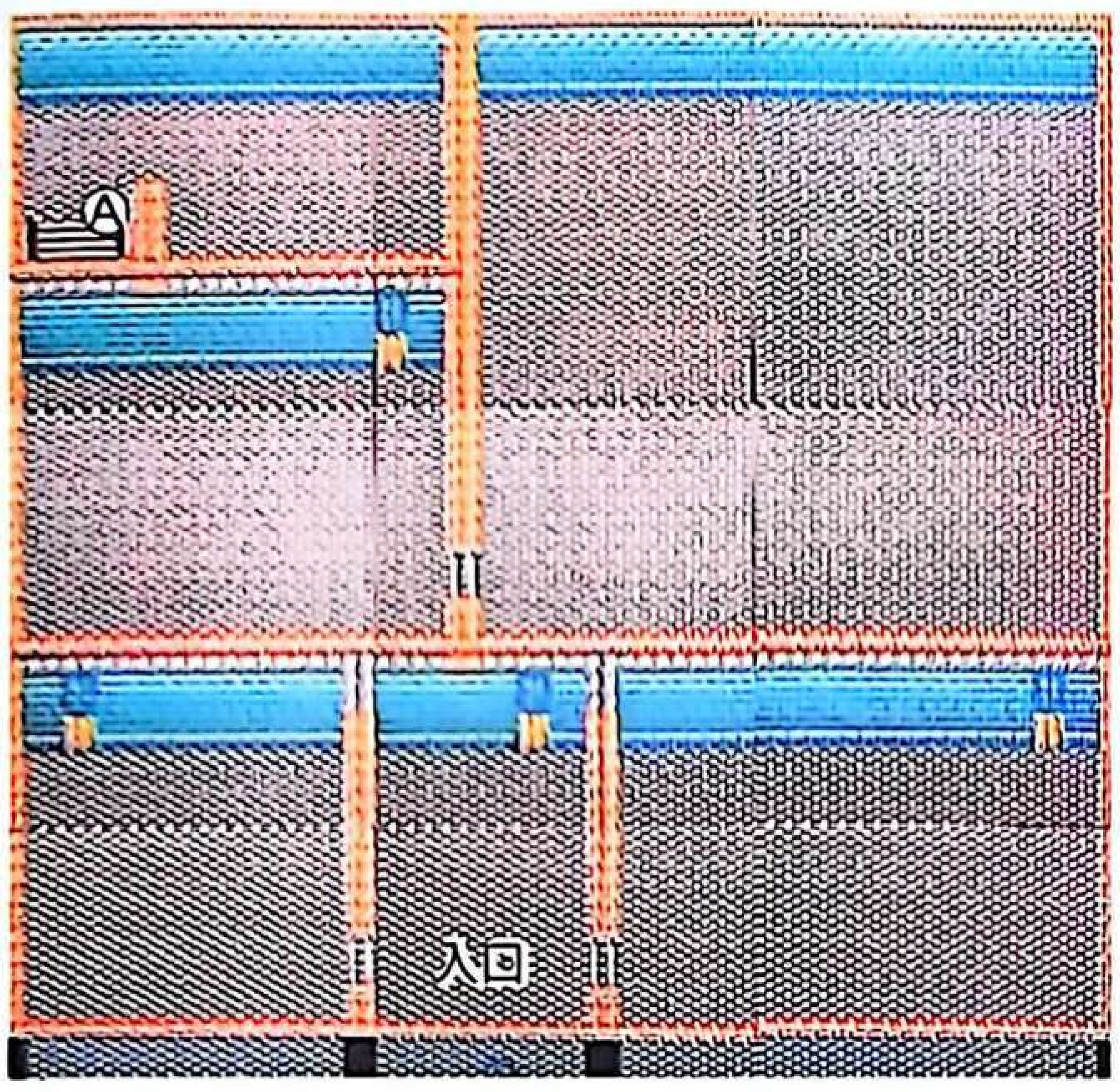
冒険者たちがノルマをこなして遺跡から出てくると、冒険者たちが魔術師ギルドから魔法のアイテムをもらった、と聞いた盗賊たちが襲いかかってきま

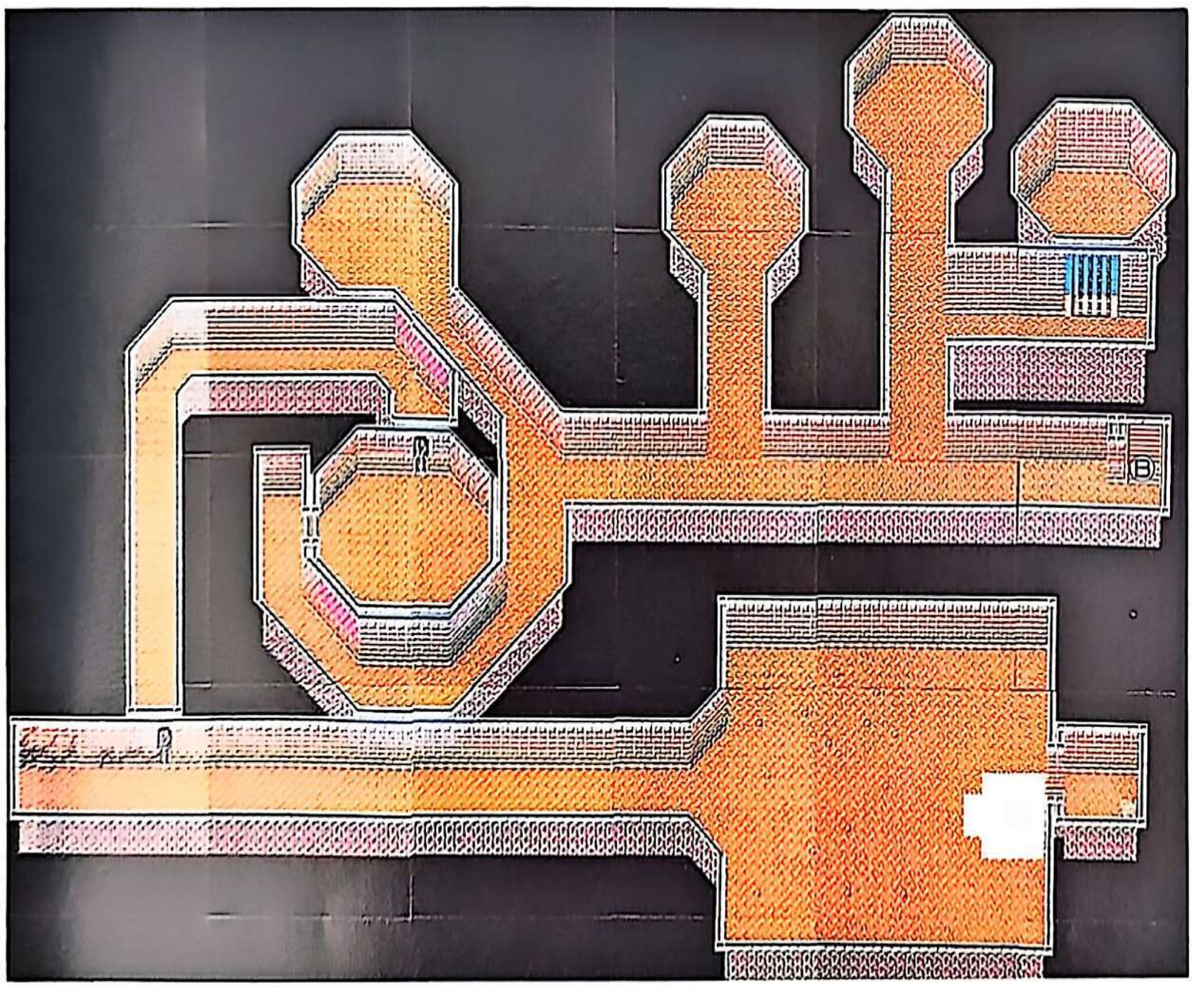
遺跡には、コボルドやゴブリン、スケルトン、インプ、バット、ジャイアント・スパイダーが登場します。254ページを参照してください。

地下２階



遺跡／地下１階





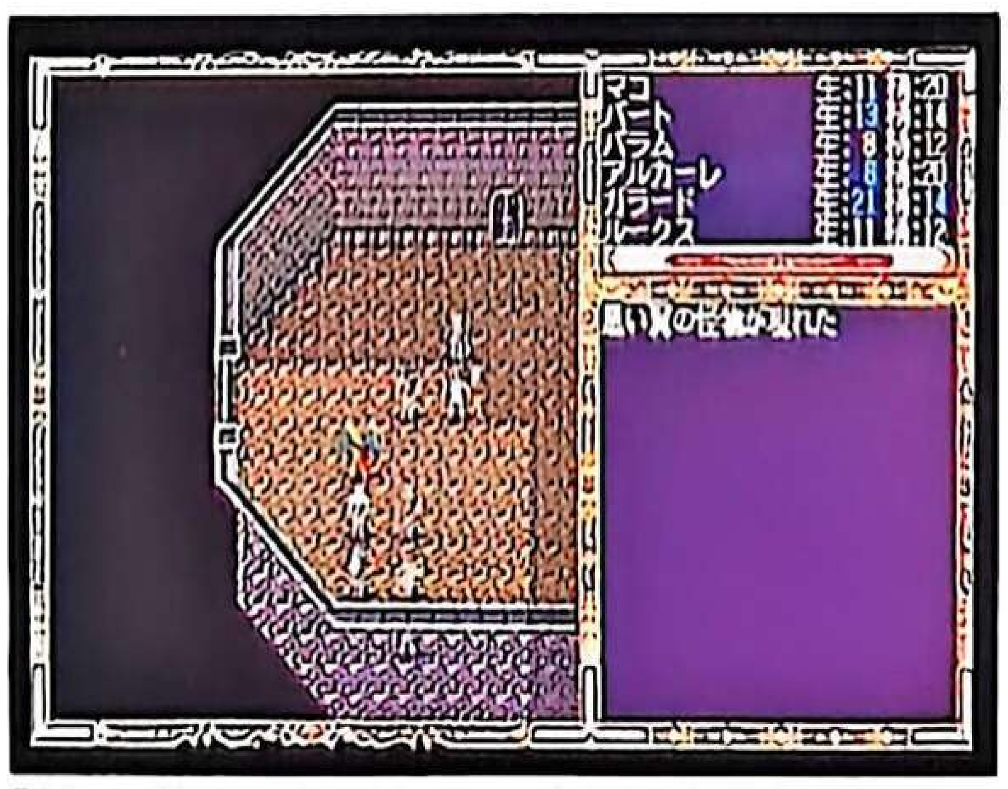
地下３階

このシナリオの目的は、杖の効力を確認することですから、遺跡には特に変わった仕掛けなどはありません。テーブルトークで使用するときは、杖を使うべき場所、たとえば高い段差や、奇妙な魔力の働いている部屋などを加えてください。

す。彼らを追い払えば、魔術師ギルドへ戻ることができます。

結末 冒険者たちから実験結果を聞くと、導師は「もう少し改良したほうがよさそうだな」とつぶやきつつ、約束の報酬を払ってくれます。

この冒険で得られる経験点は1000点です。



「杖」を戦闘に使うなら、攻撃呪文が自分にかかっても大丈夫なように、生命力を回復させておきましょう。

Advice

杖の効果は、あらかじめ使い道別に表にしておくと便利でしょう。コミカルさを出すなら、１の目だけでなく６の目でも何か異変が起こるようにしてはどうでしょうか？

ちなみにソーサラー魔法には、体力回復の魔法はありませんが、今回は特別に、杖を使って体力を回復させてもかまいません。ただし、予備の回数は２回しかないことを忘れないようにしてください。

冒険談その⑫
PC

町外れの災難

●対応機種：PC　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：パダに住むナザン　●舞台：パダ
●発生条件：パーティにグラスランナーが加わっていること

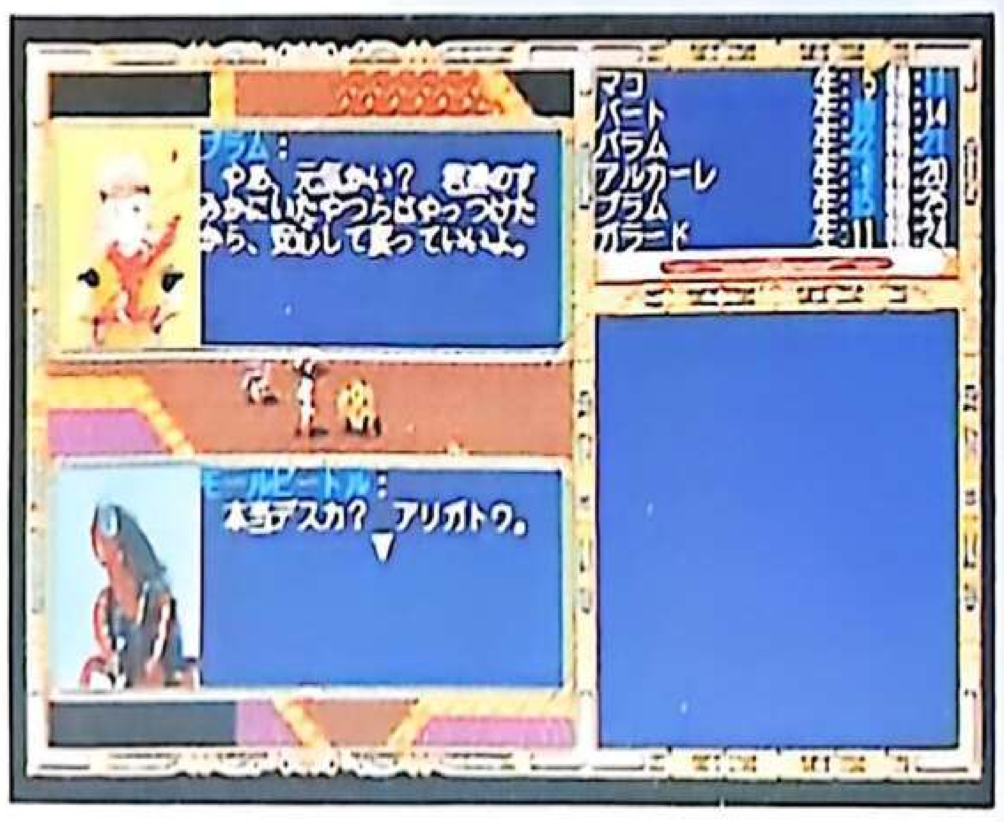
Guide

「地下室から変な物音がする。不気味だから調べてくれ」との依頼を受けて、民家のごく普通の地下室に入って行った冒険者たちでしたが、地下室で出くわしたのは2匹の巨大なオケラでした。

オケラはパダのそばにある、レックスの破片（遺跡）を住み家にしていたのですが、遺跡に狂暴なモンスターが住み着き、しかたなくここまで逃れてきたのです。

オケラたちは「乱暴な生き物がいなくなれば、元の住み家に帰る」と言います。このまま地下室の周囲を掘り回られては、家が沈没するかもしれません。しかたなく冒険者たちは「乱暴な生き物」を退治するため、オケラの穴へ入って行きます。

グラスランナーは、昆虫や植物と心を通わせることができますが、本当はこんなふうに会話をするわけではなく、考えてることがなんとなくわかる程度です。



導入　パダの冒険者の店へ行くと、「地下室の怪しい物音を調査してほしい」との依頼がきています。依頼主はパダの北のはずれに住むナザンという桶職人で、報酬は一人100ガメルです。

本編　ジャイアント・モールクリケット

ナザンの家へ行くと、ナザン本人が出迎えて、「桶の材料を置いている地下室の壁の向こうから、何か大きな物をひきずる音や、石壁をひっかくような音が聞こえて不気味だ。一刻も早く調べてくれ」と、せかすように冒険者たちを、家の中にある地下室の入口まで連れて行きます。音は1週間ほど前から聞こえるようになったそうです。最初は何かがこすれるような、かすかな音だったのですが、今では壁の向こう側に、大きな布袋をこすりつけている感じにまでなっています。

ナザンや夫人、子供たちは不気味がって、ここ2日ほど地下室には下りていません。

地下室には桶の材料になる木の板や、鉄の板が置いてあります。物音のする壁を調べると、向こう側から押されて石組が崩れかかっています。冒険者たちが壁をさらに調べたり、石組を外そうとすると、石組が外側から押されて崩れ落ちます。崩れた先にぽっかりと開いた暗がりの中に、巨大な昆虫（知名度12「ジャイアント・モールクリケット」）がいますが、冒険者たちに気づくとあわてて後ろに下がって行きます。

虫が下がって行った穴は大きな物で、高さが2メートル、幅が1.5メートルあります。土を掘り抜いただけの通路ですが、かなり何度も行き来していたらしく、穴の壁や床は固く踏みしめられています。

ここでナザンに事態を説明すると「そんな化け物がいたのでは大変だ。あんたたちは化け物退治のプロだろう？なんとかしてくれ」と言われます。もしも報酬を増やすように説得すれば、一人300ガメルまで上げてくれます。

穴はかなり続いたあとで、天然の洞窟に行き着きます。洞窟の奥に大きな虫（巨大オケラ）が2匹うずくまっています。グラスランナーなら彼らの意思を感じとることができます。オケラたちは冒険者たちが現れたことに、驚きおびえています。もしも攻撃しようとすると、オケラたちは逃げ回り、前にも敵、後ろにも敵がいて、どうしようもないと叫びます。

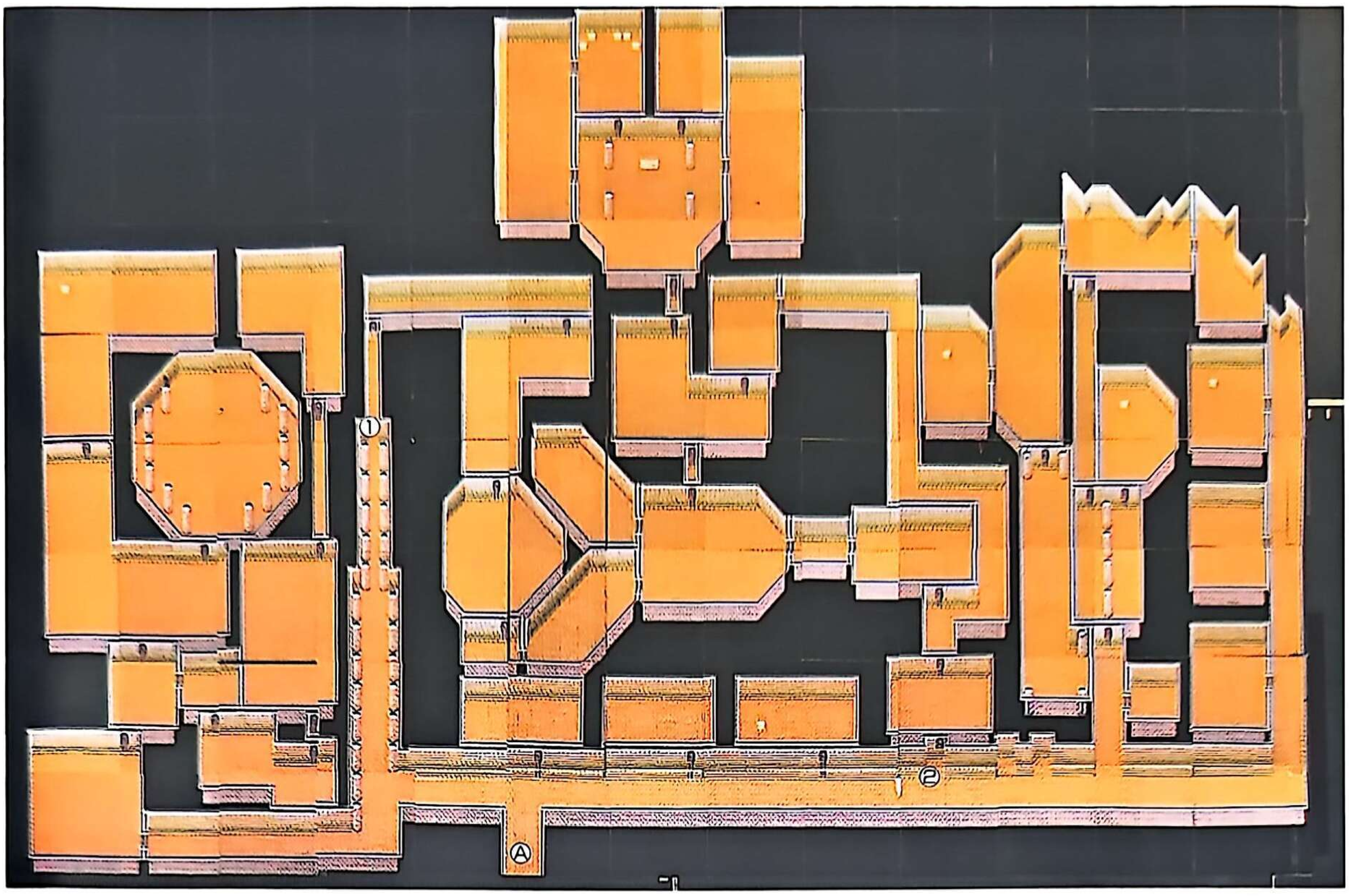
グラスランナーが友好的に話しかければ、2匹のオケラから事情を聞くことができます。

彼らはここから少し離れたところにある洞窟に住んでいましたが、そこに乱暴なうえに意地悪な生き物がたくさんやってきて、追い出されてしまったのです。そいつらはときどき、彼らが掘った穴を通って、2匹をいじめにくるので、オケラたちは逃げ続けて、とうとう地下室の壁を破ってしまったのです。

オケラたちは元いた洞窟に戻りたがります。しかし、そのためには意地悪な生き物をどうにかしなくてはなりません。

洞窟をさらに奥へ進むと、古代遺跡の中に出ます。かなり大きく崩れているところから、堕ちた都市「レックス」の破片のように見えます。

大きな広間に出たところで、小さな黒い生き物（インプ）が5匹、襲いかかってきます。これがオケラを追い出



①隠し扉　②隠し扉

遺跡

虫が掘った穴を通ってくると、この遺跡にたどりつきます。特に宝も何もないので、インプを倒してしまったなら、すぐに引き返してしまいましょう。

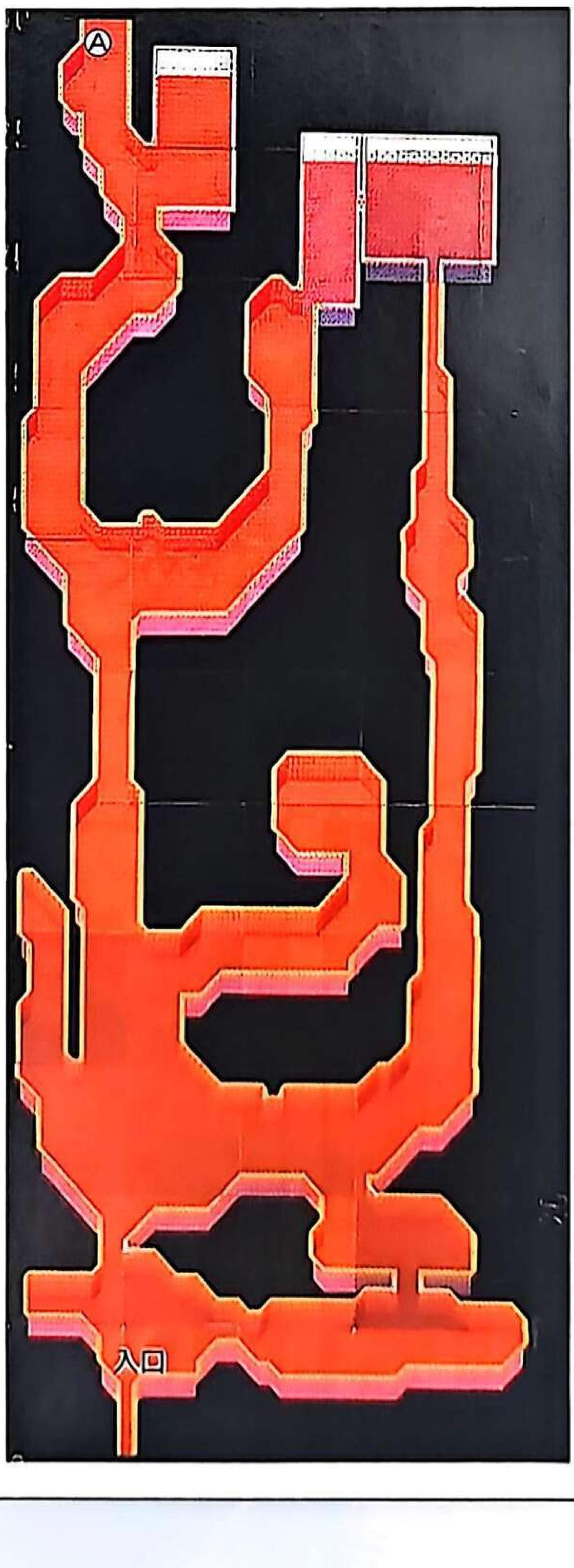
した張本人です。

結末 インプは遺跡に残っていた宝石（1000ガメル相当）や魔晶石（19ポイント1つ）、ブローチやネックレスなどの装飾品（800ガメル相当）の宝物を広間の一カ所に集めています。

　インプが退治されたなら、オケラたちは再びこの遺跡で暮らすことができます。彼らに頼めば、地下室までの穴をふさいでもらうことができます。

　ナザンは、本当に何も起こらないか、しばらくようすを見てから報酬を払うと言います。３日たって、何も異変が起こらなくなったとわかると、約束どおりの報酬を払います。

　この冒険で得られる経験点は1000点です。



虫さんのいる洞窟

オケラが掘り抜いた穴です。宝もモンスターもいないので、さっさと奥へ行ってしまいましょう。

Advice

　これは作ったばかりのキャラクターの初仕事か、連続シナリオの間の息抜きに使うといいでしょう。ときどき、グラスランナーは昆虫や植物と意思の疎通ができることを忘れているプレイヤーがいますので、そんなときはグラスランナーのプレイヤーに「君には虫が怯えて逃げたがっているとわかるよ」と、アドバイスしてください。

　オケラの掘った洞穴ではモンスターに会うことはありませんが、奥の遺跡ではバットやジャイアント・スパイダーが登場します。264ページを参照してください。インプについても同ページを見てください。

冒険談その⑬ SFC/PC 砂漠からの使者

●対応機種：SFC/PC　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：砂漠の民ラテリア　●舞台：エストン山脈、カーン砂漠
●発生条件：特になし

Guide

オランとエマを結ぶ街道を歩いていた冒険者たちは、暗殺者に追われる女性を助けます。女性は「悪意の砂漠」に住む部族の族長の娘で、部族の後継者となる兄を捜しにきたのです。しかし後継者にはライバルがおり、そいつの放った暗殺者が彼女をつけねらっています。

冒険者たちは彼女とともに、兄を捜してエストン山脈に住む精霊使いのもとを訪ねます。しかし、そこで策略にはめられ、妹は砂漠へ連れ去られます。

兄とともに砂漠へ向かった冒険者たちは、ライバルのいる遺跡へと乗り込むのです。

導入 事件はオランとエマを結ぶ街道の上で起きます。西にある村や街で仕事をこなしたあと、オランへ戻る途中で遭遇するのが自然でしょう。

砂漠のある西側から、冒険者たちのほうへ向かって騎馬の一団が迫ってきます。後ろの男たちに、先頭にいる女性が追われているらしく、彼女は冒険者たちに助けを求めます。冒険者たちのそばで彼女の馬が毒で倒れ、追ってきた男たちが襲いかかってきます。

男たちを倒すと、彼女はラテリアと名乗り、砂漠に住む部族の者であること。族長が亡くなり、次の長をつとめるべき兄ツーレを捜しにきたのだと言います。

追ってきた男たちは、族長候補のダライアが送った刺客で、このあともつきまとうでしょう。ラテリアは冒険者たちに兄を捜す手伝いを頼みます。報酬としてまず20点の魔晶石を出し、いくらかのお金も渡せます、と言います。

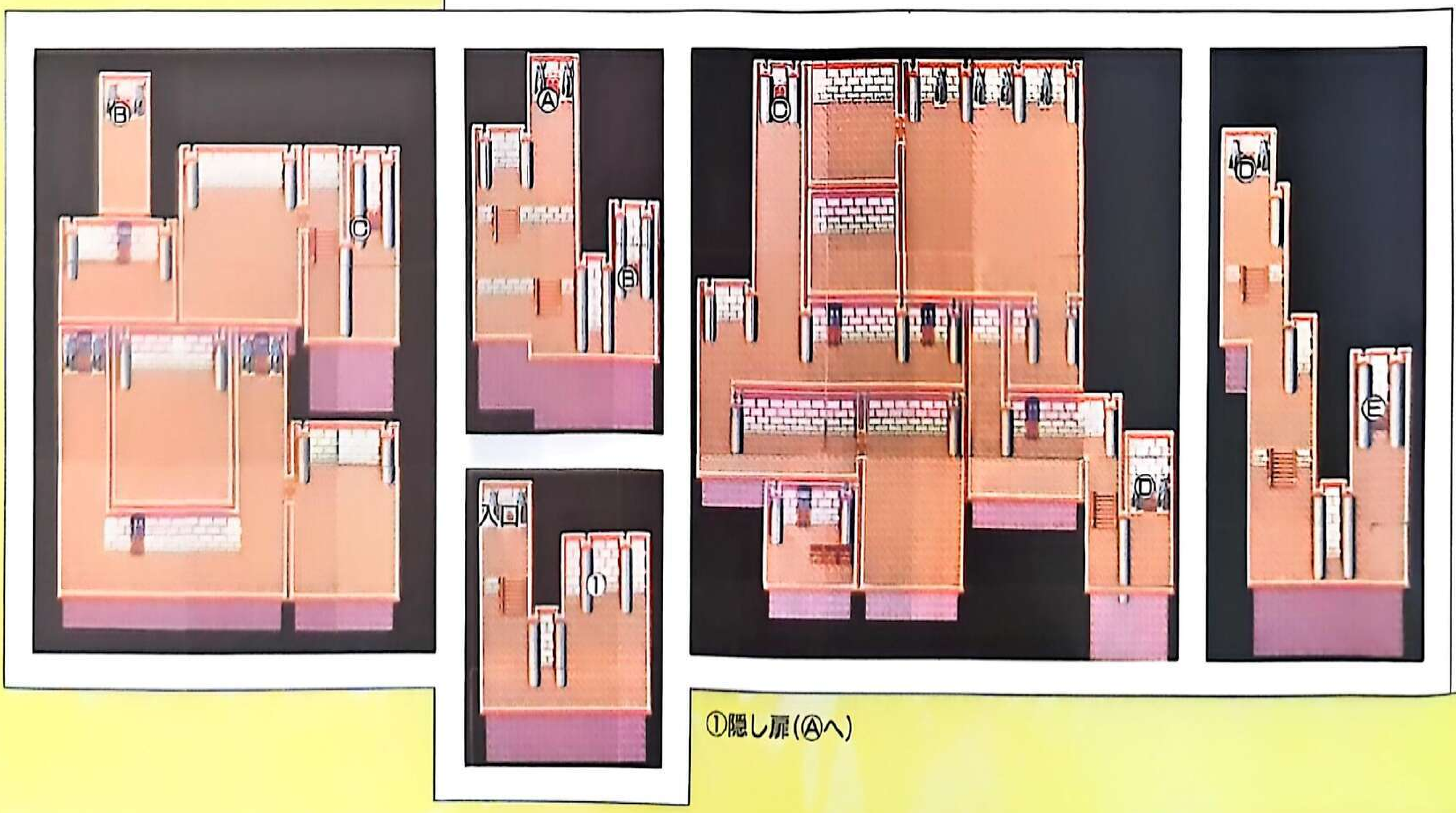
本編 族長の座をめぐって…

兄のツーレはナムゴーで冒険者稼業をしていますが、ナムゴーの冒険者の店へ行くと「故郷からの使いが来たみたいだ」ということと、「故郷の村が旱魃で困っているらしく、それを解決する方法を探して、エストン山脈に住む隠者を捜しに行った」と教えられます。隠者の居場所は冒険者の店の主人が知っています。

隠者の所でツーレに会うことができます。ツーレはガラという砂漠の民に、族長の死と、後継者争いのことを聞いています。村は旱魃に苦しめられているので、旱魃を解決することで、ライバルよりも優位に立とうと考えています。

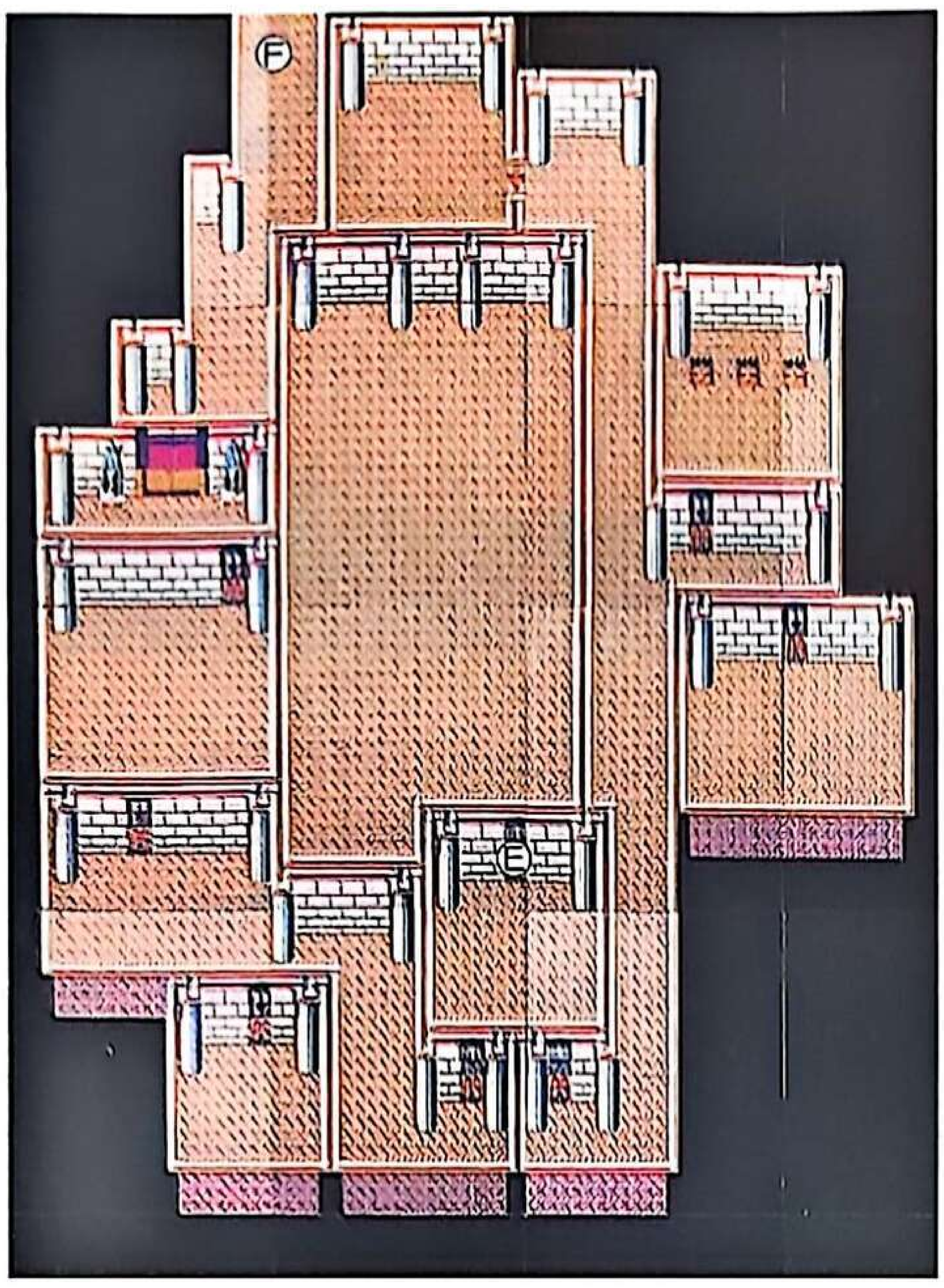
隠者は「水の精霊使い」と呼ばれている高位の精霊使いらしく、住み家も湖のそばに建っています。この湖の近くの洞窟に「水の精霊石」があり、それを使えば、どんなところにでも水を呼び寄せられるだろうと言います。ツーレは洞窟を探索に行きますが、やっかいなモンスターがいるらしく、冒険者たちが同行することになります。ツーレはラテリアに残るように言い、ガラは暗殺者を警戒して残ります。

洞窟は入り組んでいますが、話にあったようなモンスターや、精霊石は見

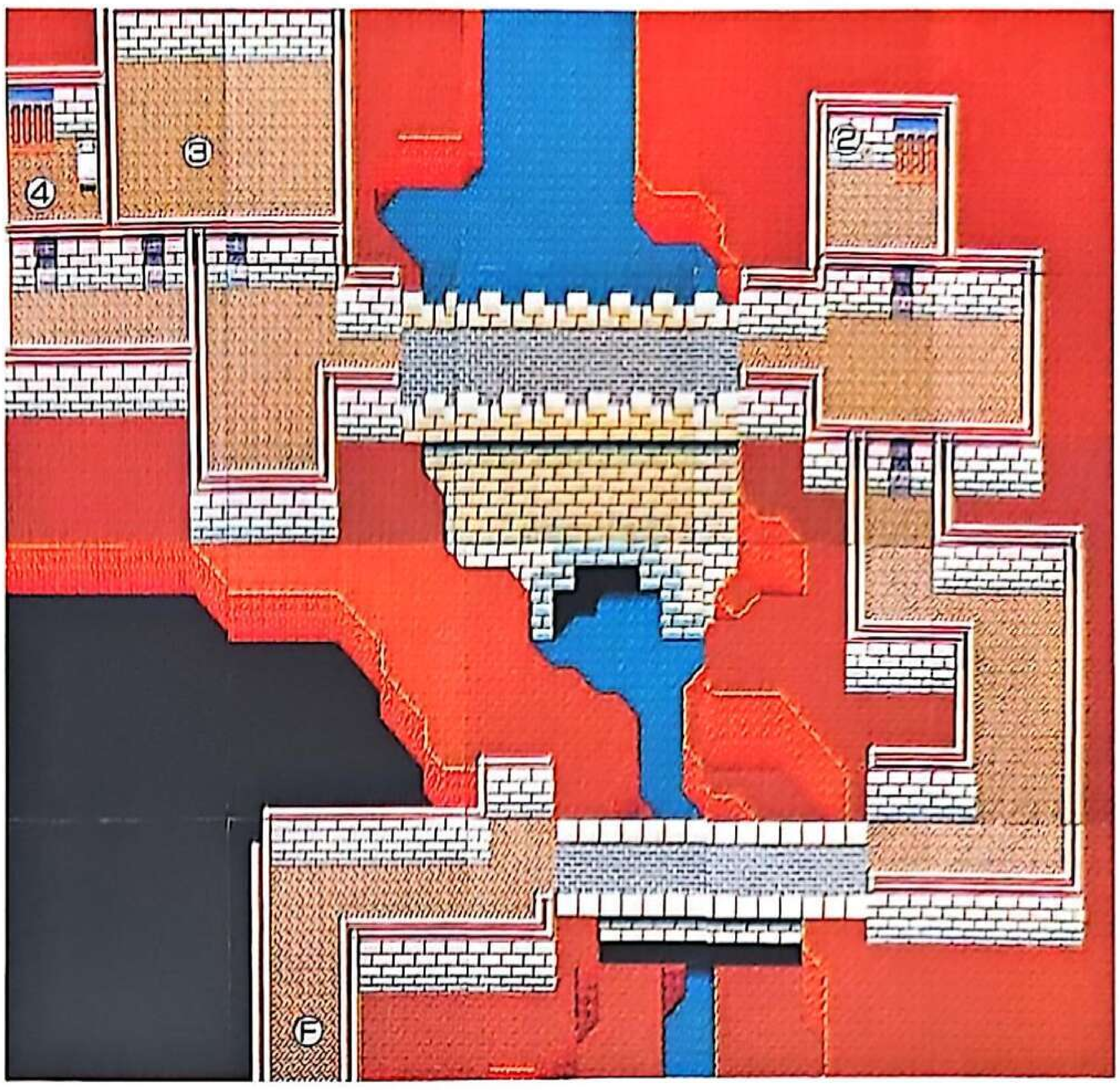


①隠し扉(Ⓐへ)

機械仕掛けのドアのフロア



ダライアのいるフロア



④ラテリアが幽閉されている部屋
②水門を開け閉めするレバーがある
③ボスの部屋

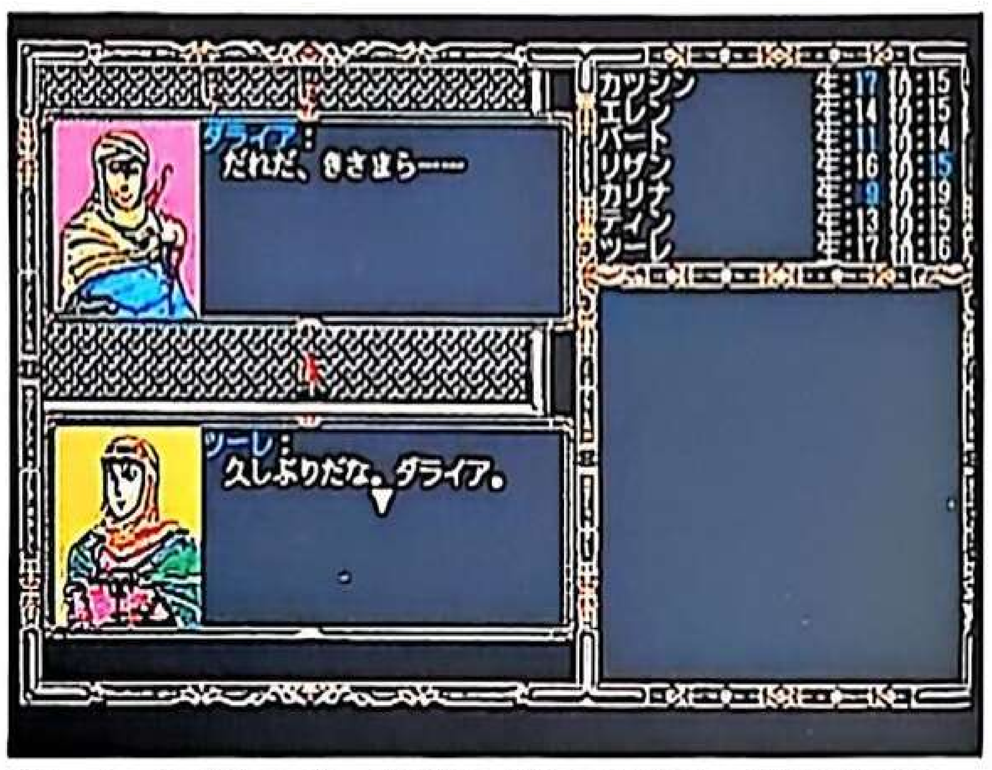
この地底のダムが、砂漠の村のオアシスが干上がってしまった原因です。右奥の部屋にダムの水門を開けるレバーがあるので動かしておくといいでしょう。左奥の大きな部屋にダライアと手下が、その隣の小さな部屋にはラテリアが閉じ込められています。

当たりません。小屋に戻ってみると隠者もガラもラテリアの姿もありません。部屋の中は荒れており、わずかながら血のついたラテリアの腕輪が落ちています。しかし、それ以上の血の跡や大きな混乱の跡はありません。

異変を知ったツーレは、おそらくラテリアは砂漠へ連れ去られたのだろうと言い、砂漠へ行こうとします。

砂漠へ行くとツーレは人目を避けつつ自分の家へ向かいます。家には家臣が数人おり、ダライアが族長として選ばれようとしていると告げます。ラテリアがさらわれたことは知りませんが、マザイという剣士が、ダライアの様子を探っているので、彼を呼び戻してくれます。

マザイはダライアが頻繁に出入りする遺跡があることや、ツーレが戻る少し前に何やらあわただしい動きがあったと報告します。どうやらラテリアは遺跡に連れ込まれたようです。



ツーレとダライアは乳兄弟の間柄。砂漠を捨てたツーレをダライアは憎んでいるのです。

遺跡はかなり大きなもので、地下へ行くと地底の川に出ます。しかし川はダムでせき止められています。この水が村の水源であり、せき止められたために干上がってしまったのです。

ダムの水門の近くの部屋にダライアがいます。ダライアと手下たちを倒せば、奥にいるラテリアを救い出すことができます。

結末 水門を開いたことで、村には水が戻ります。ツーレは次の族長に選ばれ、万事解決です。ラテリアは冒険者たちに報酬として2つの魔晶石（3D+7点の魔力を持っています）と、2000ガメルを渡してくれます。

この冒険で得られる経験点は1500点です。

遺跡／フロア1～5

遺跡は入ってすぐに行き止まりになりますが、隠し扉があるので怪しい場所を調べてみてください。ときおりダライアの手下がいますが、それ以外には特に問題のない場所です。

砂漠の民の暗殺者のデータは、256ページの「盗賊（並）」を、ガラについても同ページ「戦士（腕利き）」、ダライアは「魔術師（並）」のデータに精霊魔法3レベルを加えて使ってください。ツーレはダライアのデータにファイター技能2レベルを足してください。

Advice

このシナリオは小説にもなっていますので、ツーレとダライアの間柄などの細かい設定は、小説を参照してください。一応、本文では冒険者たちがラテリアやツーレに同行したと考えて書いていますが、べつに彼女たちに協力しなくてもかまいません。ただ、ダライアの暗殺者たちは、かかわりを持った者も殺そうとしますので、幾度となく襲われて、やがてラテリアと一緒に捕らえられるかもしれません。

<SFC版での変更点>

SFCでは舞台に砂漠が含まれないので、ダライアたちはレックス近くの遺跡に潜伏しています。また、ラテリアはエストンの隠者のところへ行く前に、暗殺者に連れ去られてしまいます。

冒険談その⑭ PC

冒険者は珍味を求む

●対応機種：PC　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：エレミア「考え込む野兎亭」のおやじエルウッド　●舞台：エレミア近くの海岸の遺跡
●発生条件：特になし

Guide

　冒険者たちは、料理店のおやじと看板娘から、とある料理の材料と、それを取りに行ったまま帰らない店員を捜してくれと依頼されます。
　そして発見したのは、古代王国時代の研究所の遺跡でした。

導入 冒険者たちがエレミアの冒険者の店「丘のクジラ亭」で仕事について聞いた場合、店の主人のドイマールが話を持ちかけます。
　ドイマールは、「考え込む野兎亭」という料理屋のおやじと仲がいいのですが、その店の名物料理が消えたことが気にかかっているのです。
　「考え込む野兎亭」を訪ねると、店のおやじのエルウッドと看板娘のタリアが依頼を持ちかけてきます。「考え込む野兎亭」の名物料理の材料を取りに行った店員のロバートが戻ってこないので連れ戻してほしいというのです。

レッドスターの洞窟

洞窟の右端にいくつもある潮だまりのうち、中央のものは遺跡の中を流れる海水の川の出口になっています。遺跡の川に物を流せばここに流れつきます。いざとなれば冒険者たち自身が、この流れを使って遺跡から脱出することもできますが、流れが強いので、逆に侵入することはできません。

①遺跡へのテレポーター（Ⓐへ）　②水が流れ込んでいる

彼かゲテモノ…もとい、珍味を追求する店主エルウッド。

報酬は一人200ガメルです。問題の料理の材料であるレッドスター（ナマコの一種です）も持ち帰れば、一匹につき80ガメル払ってくれます。

本編 古代の研究所へ

レッドスターがとれる洞窟は、エレミア近くの海岸にあります。洞窟はそう広くないので、捜索は簡単です。洞窟内の、滝の流れ込む潮だまりでレッドスターは見つかりますが、料理に使えるほど大きいものは見つかりません。また、店員のロバートも見当たりませんが、奥のほうに足跡があります。追跡に成功すると、壁を覆う海草の奥に続いているのがわかります。壁の向こうは滑りやすい崖になっており、崖の下には、石造りの遺跡があります。

遺跡はかなり小規模で、一部屋しかありません。部屋の中央には、水晶にも似た魔力を放つ柱があり、ここにも足跡があります。誰か（何か）が柱に触れると、部屋にいた者全員が、別の遺跡にテレポートされます（実は距離的にはすぐ近くの遺跡です）。テレポート先は似たような部屋ですが、足跡はありません。

冒険者たちがテレポートさせられたところは、古代魔法王国時代の海洋生物研究所の遺跡で、テレポーターの部屋以外にも、多くの部屋があります。海洋研究所だったことは、遺跡に残された資料を調査すれば判明します。レッドスターも、ここで研究されていた生物の一つです。

店員のロバートも、この遺跡にたどりつきました。彼は標本のレッドスターを持って、テレポーターで帰ろうとしたのですが、研究所の防衛機構が作動してしまいました。侵入者そっくりに化ける魔法生物、シミュラクラがロバートを襲ったのです。彼は、遺跡の奥に逃げ込んでいます。

冒険者たちが、ロバートを追いつめたシミュラクラを倒しても、これで終わりではありません。冒険者たちがレッドスターを持ってテレポーターに近づくたび、「研究所より標本を持ち出すことは禁じられている」という声とともにシミュラクラが襲ってきます。現れるシミュラクラの数は、テレポーターに近づいた人数と同じですが、レッドスターを手放さない限り、新たなシミュラクラが何度でも襲ってきます。

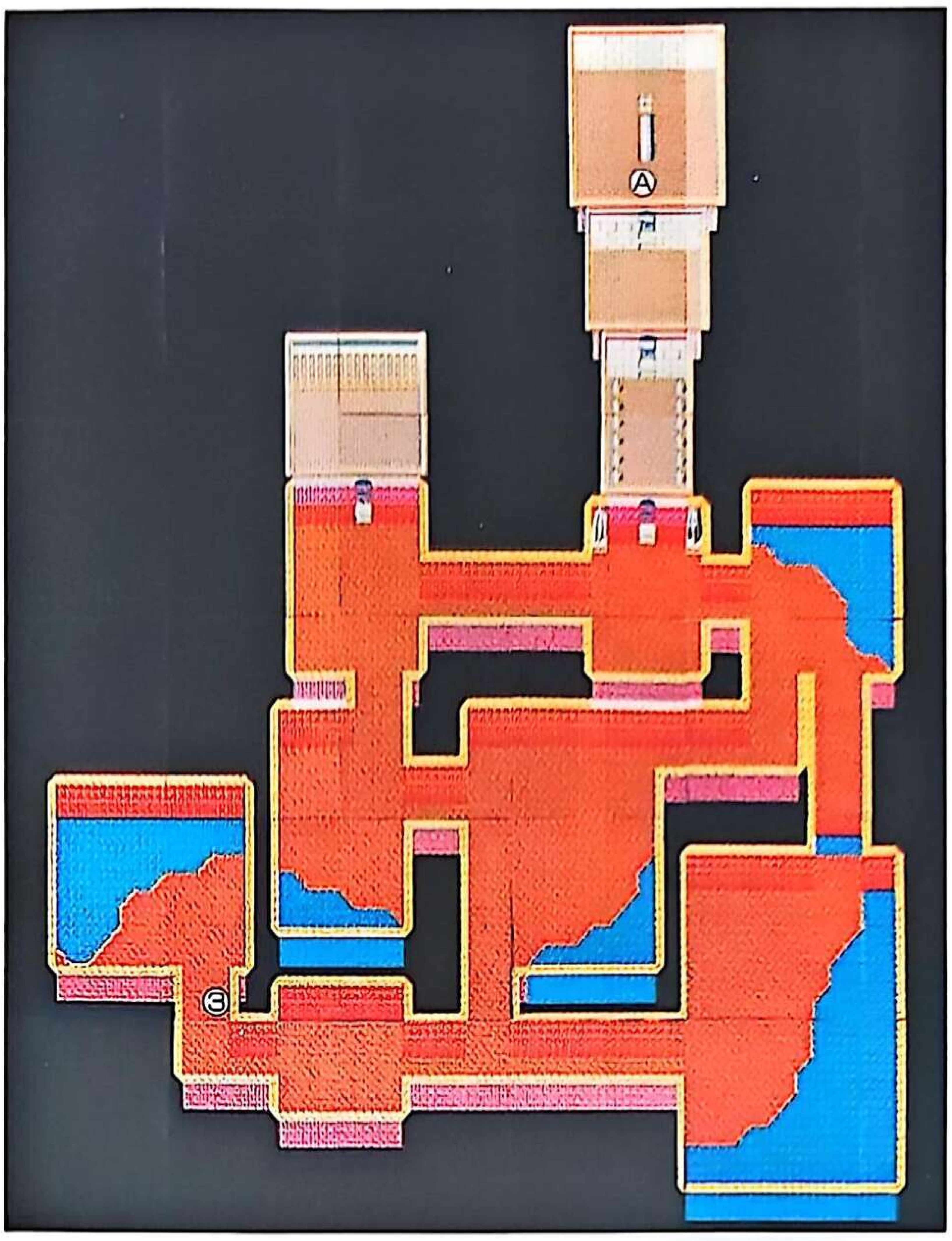
遺跡からレッドスターを持ち出すには、遺跡内部を浸食している急流にレッドスターを流すしかありません。そうすれば、洞窟にあった滝の流れ込む潮だまりに流れつきます。レッドスターを持たない冒険者たちは、テレポーターを使って悠々と脱出できます。

結末

ロバートを「考え込む野兎亭」に連れ帰れば、冒険終了です。特にタリアはとても感謝します。

レッドスターも持ち帰っていれば、約束の礼金に加えて、名物料理「レッドスターのマリネー」をタダで食べさせてくれます。

この冒険で得られる経験点は500～1000点ぐらいが望ましいでしょう。



③ロバートがいる地点

遺跡

この遺跡は古代の海洋生物研究所です。左奥にある小部屋には研究の資料が残されていますが、ほとんどが朽ち果てています。あちこちにある池にはモンスターが住み着いています。右端の通路を横断するように流れている川が、洞窟の潮だまりに通じています。

シミュラクラは冒険者たちと同じ能力値を持っていますが、魔法はいっさい使えず、1レベル以上のファイター技能を持っています。他にも研究所にはジャイアント・クラブやジャイアント・オクトパス、シー・ウォームなどがいますが、まともに戦うと強すぎるので、姿を見せて脅かすぐらいにしてください。

Advice

基本的には、遺跡のシミュラクラは数限りなく出てきますが、不自然だと思うなら、PC版のように出現数を抑えてもいいでしょう。

遺跡内の急流が外の洞窟に通じているのがわかりにくいようなら、海洋研究所の位置を示した地図を、遺跡で発見できる資料に含めてみてください。

また、この冒険をさらに詳しくシナリオ化したものが、ソード・ワールドシナリオ集⑥「闇からの脅威」に収録されています。

冒険談その15
SFC

宿屋の惨劇

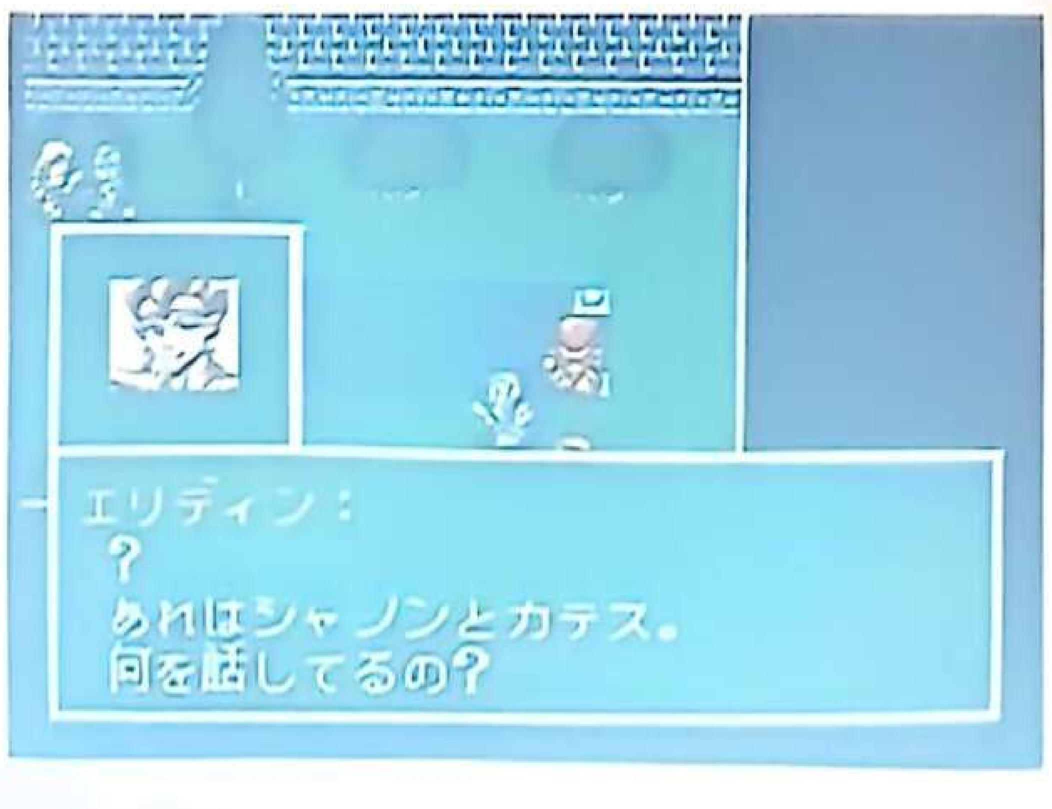
●対応機種：SFC　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：派遣兵ザック　●舞台：ナムゴー
●発生条件：特になし

Guide

ナムゴーの冒険者の店が新装開店したので訪れた冒険者たちの前で、殺人事件が起こりました。殺された男は行商人とは名ばかりで、実はこの宿に泊まっている富豪の娘の命を狙う、暗殺者だったのです。しかし、なぜ暗殺者が殺されたのか？　失われた魔法の水晶球はどこに？

調査を始めた冒険者たちは、さまざまな思惑を秘めた宿泊客に翻弄され、やがて第2の殺人が起こってしまうのです。

こんなところに毒針が。殺された男と、毒針とはどう結びつくのでしょうか？
互いに「知らない」と言っていたはずのカテスとシャノンが口論をしている……。



導入 冒険者たちがナムゴーの近く(オランやエマ) にいれば、ナムゴーの冒険者の店が新装開店して広くなったとの情報が入ります。新装祝いとしてしばらく宿代が一泊10ガメルになります。

ナムゴーの冒険者の店に入ると、主人がうれしそうに泊まっていくように言います。新しくなった店を見せびらかしたくてたまらないようです。

そこに慌てたようすの男（カテス）がやってくると、主人に「人が殺されている」と告げます。宿の主人は驚いて、宿で働いている女の子（リーナ）に、派遣兵詰所へ行って、人を呼んでくるように言って、カテスの案内で現場へ向かいます。冒険者たちがついてこない場合は「あんたたちなら、何かわかるかもしれない」と言って、冒険者たちも現場へ連れて行きます。

2階の一室、女物の服や子供のおもちゃなどが散らばる室内で、やせた男が血を流して倒れています。

やがてザックという派遣兵がやってきます。ザックは部屋をあちこち見ていますが、捜査はおざなりで、手っとりばやく犯人をあげようと、剣を持つ冒険者たちを疑ったり、カテスに詰め寄ったりしますが、結局なにもわからず、オランまで人を呼ぶと言って、店の主人やカテスを下がらせます。が、こっそり冒険者に近づいて、自分がオランから戻るまで、この事件を調査するように依頼してきます。報酬は一人400ガメルです。

本編 失われた水晶球

殺された男の名はノルドといい、宿の客でした。しかし、この部屋はノルドのものではなく、病気の療養のために訪れたナリアという、エレミアの商人の娘の部屋です。部屋ではナリアの護衛役の女性2人も寝起きしています、

ナリアは死体が見つかったあと、1時間ほどしてから、散策から戻ってきます。護衛の名前は剣士風の女性がシャノン、小間使い風の女性がスティアです。

ノルドの死因は肩から胸にかけての剣の一撃で、血が変色しているので数時間がたっているようです。部屋の中を調べるなら「シーフ技能レベル＋知力ボーナス」で目標値10のロールに成功すれば、ナリアが眠るベッドの枕に、毒（ブラック・デス）の塗られた針が仕込んであるのが見つかります。

ノルドの部屋を調べれば、毒の入った小ビンや、シーフ用ツールが見つかります。

死体発見者のカテスに死体を見つけたときの話を聞くと「喉が渇いたので、下に下りようとしたら、扉が開いていたので不審に思って中を見たら、死体があったのだ」と答えます。

宿にはほかにも商人のハモンド、旅の途中の賢者のヒューがいますが、2人とも事件に関わるような情報は何も知らないと言います。

その夜、冒険者たちの部屋に一匹の黒猫がやってきます。猫は商人の娘ナリアの飼い猫で、ナリアや護衛たちはただの猫だと思っていますが、実はツインテール・キャットというモンスターです。黒猫は自分はランサーという名だと名乗ったあと、冒険者たちに「部屋で死んでいた男は、ナリアの親族が雇った殺し屋だ。あいつが誰に殺されたか知らないが、部屋から魔法の水晶球がなくなっているんだ。捜査を進め

ていくうちに、水晶球を見つけたら、持ってきてくれないかな？」と依頼してきます。

水晶球の効果はわかりませんが、強い魔力を持ったものです。

朝になると宿の主人が一通の手紙を持ってきます。調理場に置いてあったらしく、表に冒険者たちのリーダー（もしくは差出人であるハモンドが出会ったことのあるキャラクター）に渡すように、と書かれています。手紙には共通語で「事件について、有益な情報がある。昼食時、事件のあった部屋まで来られたし」と書かれています。

しかし、昼食時になると冒険者たちが注意をはらっていない部屋から、宿の使用人リーナの悲鳴があがります。冒険者たちが駆けつけると、戸口に血の気を失った使用人のリーナが立ちすくんでいます。話しかけると「ハ……ハモンドさんが……」と言ったきり、しゃがみ込んでしまいます。

部屋の中央にはハモンドが倒れています。胸に大きな切り傷があり、流れ出た血が周囲に広がっています。抵抗したようすはありません。傷口から、凶器はノルドを殺したものと同じようだとわかります。死体のそばには、割れた水晶球が見つかりますが、これはニセ物の水晶球です。

「セージ（シーフ）技能レベル＋知力ボーナス」を基準値として、目標値10の判定に成功すると、ハモンドの右手の指に血がついているのが見つかります。また、服の袖口に土と、苔の破片がついていることに気がつきます。これはハモンドが、水晶球を中庭の樹の根元に埋めたときについたものです。水晶球は、ハモンドの持っていた、特殊な魔法の袋に収められているため、探知系の魔法には反応しません。

土はともかく、袖口についているような厚みのある苔が生えている場所は、中庭のクルミの樹の周辺しかありません。このことは宿の主人かリーナに尋ねればわかることです。

主人公たちがハモンドの死体に気づいた頃、犯人のヒューは樹の根元から水晶球を掘り出しにかかります。冒険者たちが手際よく水晶球のありかに気づけば、ヒューが水晶球を手に入れるのを阻止することができるでしょう。ただ、水晶球のありかに気づけなかったり、手間どるとヒューに水晶球を奪われてしまいます。

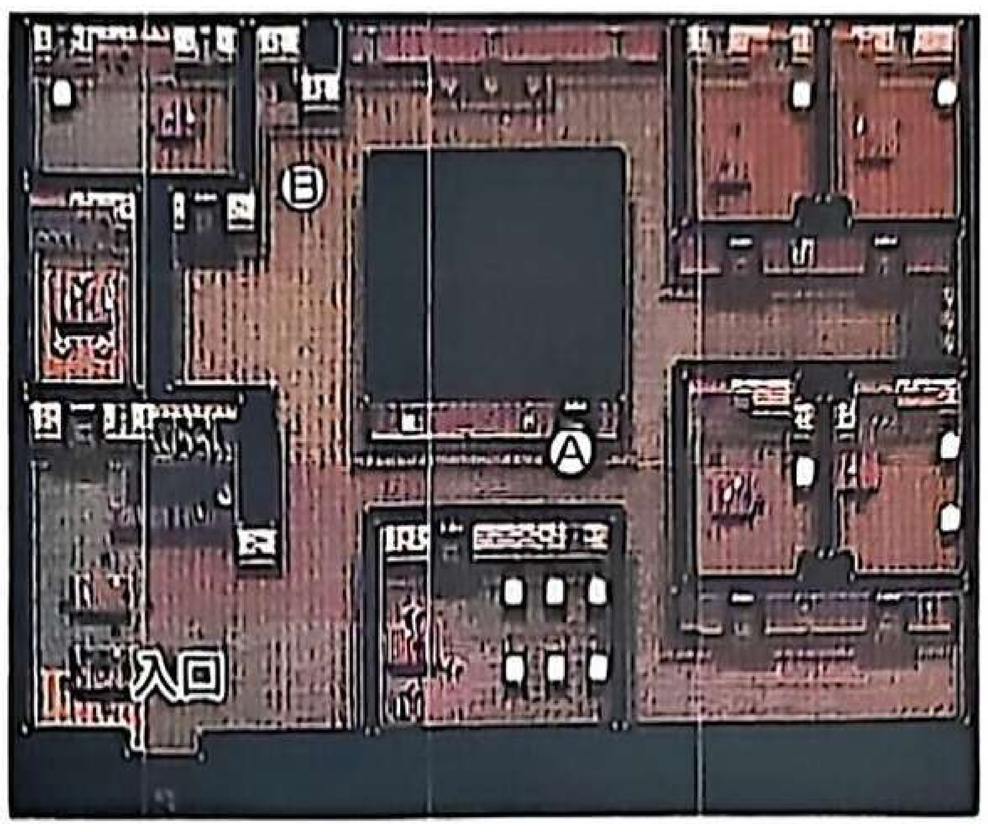
冒険者たちが詰め寄ると、ヒューは〈ストーン・サーバント〉（基本消費精神力12）の呪文を唱えます。

ストーン・サーバントが冒険者たちを食い止めている間に、ヒューは逃走します。

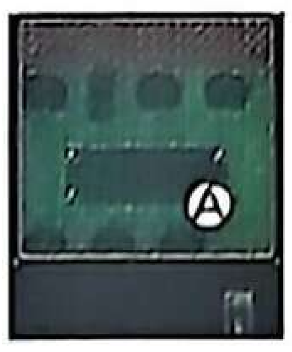
結末 ヒューの荷物を調べることができたなら、波を表す曲線の下に、目を一つ描き込んだ奇妙なメダルが見つかります。「セージ技能＋冒険者レベル」を基準値とする目標値14のロールに成功すれば、この紋章が海の邪神「ミルリーフ」のものだとわかります。あと、特殊な文章で書かれた古文書がありますが、冒険者たちには判読することができません。＜読解＞の魔法が使えたとしても、効果を示しません（魔術師ギルドや、ラーダ神殿でなら、なんとかなるでしょう）。

文書には３つの水晶球が、神の魂を解放するためのものであり、これを用いれば、神話の時代に起こった神々同士の戦い、次いで古代魔法王国時代に魔術師たちの手で封じられた神を蘇らせることができるだろうと書かれています。

川見亭／２階



１階



中庭

この宿は小さな村の宿にしては大きめな宿です。中庭には大きなクルミの樹が生えていて、建物と樹がつくる影に覆われた庭には、苔が生えています。宿に泊まるとき、冒険者たちは２階の手前中央の部屋に入ります。

ヒューは、ファイター技能１レベル、ソーサラー技能３レベル、セージ技能４レベルを持っています。ストーン・サーバントの能力については255ページを参照してください。

Advice

このシナリオから続く計４本の連続シナリオ（㉖「白霧の幽霊船」（P.64）㊸「ダンシング・オブ・デス」（P.98）㊿「異端の迷宮神殿」（P.128））は、邪神ミルリーフ復活に関係するシナリオです。ヒューはミルリーフの神官ソグランの部下で、神の魂を解放する３つの水晶球を集めようとしています。

これらのシナリオは「異界への門」（富士見書房）にも収録されていますが、古文書の内容や、ミルリーフ信者たちの目的が違いますので注意してください。

冒険談その⑯ SFC/PC ナイトシェード現る

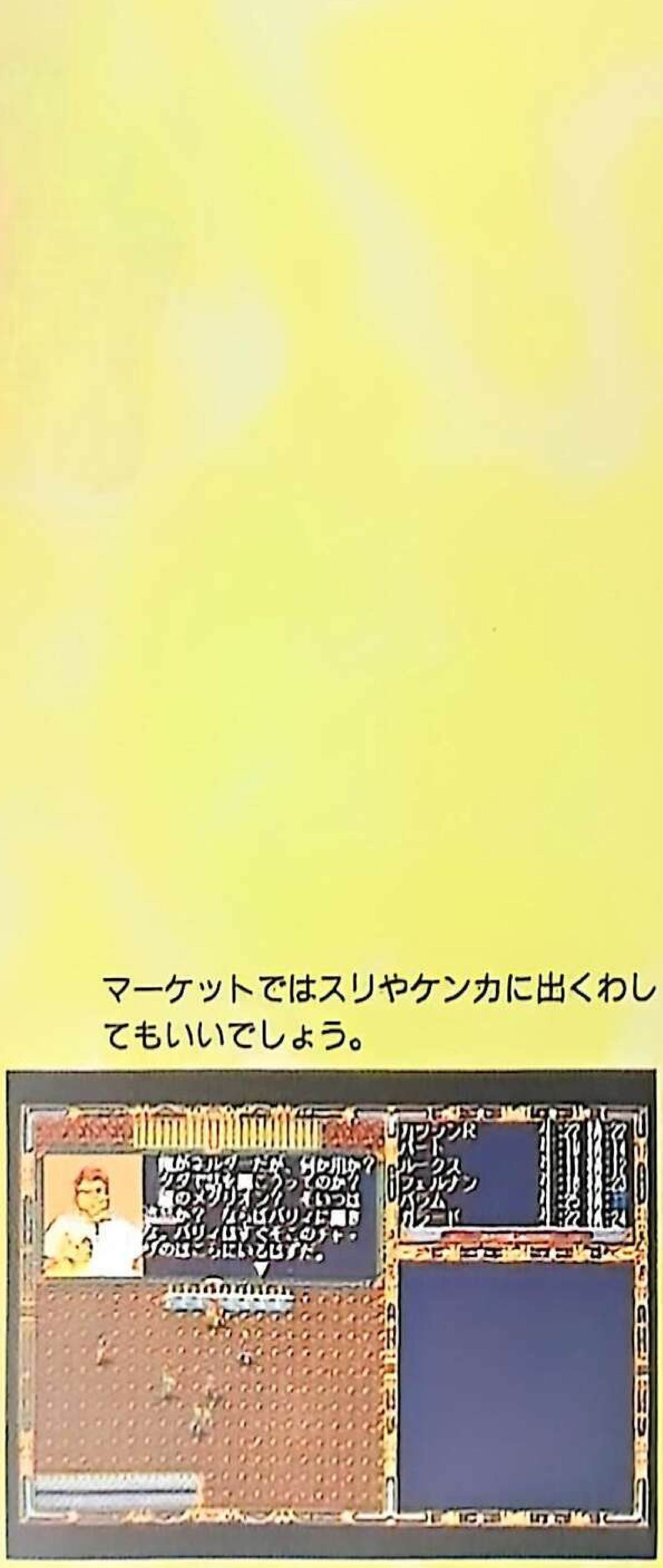
●対応機種：SFC/PC　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：エレミアの盗賊ギルド（SFCではカゾフの盗賊ギルド）
●舞台：エレミア（SFCではカゾフ）　●発生条件：パーティにシーフ技能のある者がいること

Guide

冒険者の店でエレミアの盗賊ギルドが人手を欲しがっていると聞いて、訪れた冒険者たちは、ギルドの取り決めを破って盗みを働く裏切り者の調査を依頼されます。盗まれた品物を追ってブラックマーケットに潜入した冒険者たちは、盗品の売買を行っているバリィを尾行して、オズボーンという男がボスだとつきとめます。

そのとき、バリィが突然、オズボーンを裏切り、赤い鎧の女盗賊が現れます。それが……。

マーケットではスリやケンカに出くわしてもいいでしょう。



導入 冒険者たちが仕事を探していると、エレミアの盗賊ギルドが仕事を引き受ける人物を欲しがっていると教えられます。

ギルドへ行くと、頭のブルオードの前に案内されます。ブルオードは、最近ギルドの内部に、ギルドの取り決めを破って、身内から盗みを働く不届き者がいる。見つけ出して締め上げたいが、密告者がいるらしく、うかつに動けない。そこで部外者の冒険者たちに調査を依頼したいと言います。

報酬は一人600ガメルです。

本編 潜入、ブラックマーケット

仕事を引き受けると、ブルオードはつい先日、盗まれた魔力のこもった銀のメダリオン（効力を鑑定しようと魔術師ギルドへ運ぶ途中で盗まれた）があるので、それを手がかりにするといいだろうと言って、盗品が売買されている港近くのマーケットを教えてくれます。

マーケットにはうさんくさい店が何軒か並んでいますが、メダリオンについて聞き込みをすれば（数ガメルのチップが必要です）、そのような魔法の品はバリィという男が持ってくる。彼はスラムの「山ネズミ亭」に出入りしているとわかります。

「山ネズミ亭」に行けばバリィに会うことができます。客のフリをすれば、銀のメダリオンの売買を持ちかけてきますが、品物は翌日でないと用意できないと言います。

冒険者たちが店を出てすぐに、バリィも店を出て、どこかへ行きます。跡をつければ街の外れにある一軒の小屋に入って行きます。

跡をつけずに、翌日「山ねずみ亭」に来れば、メダリオンを3000ガメルで買い取ることができます。しかし、冒険者たちの目的は、裏切り者の発見であって、メダリオンの回収ではありません。ギルドは裏切り者がわかるまで、メダリオンの引き取りをこばみます（仕事を終えれば、かかった費用と同じ価格で引き取ります）。

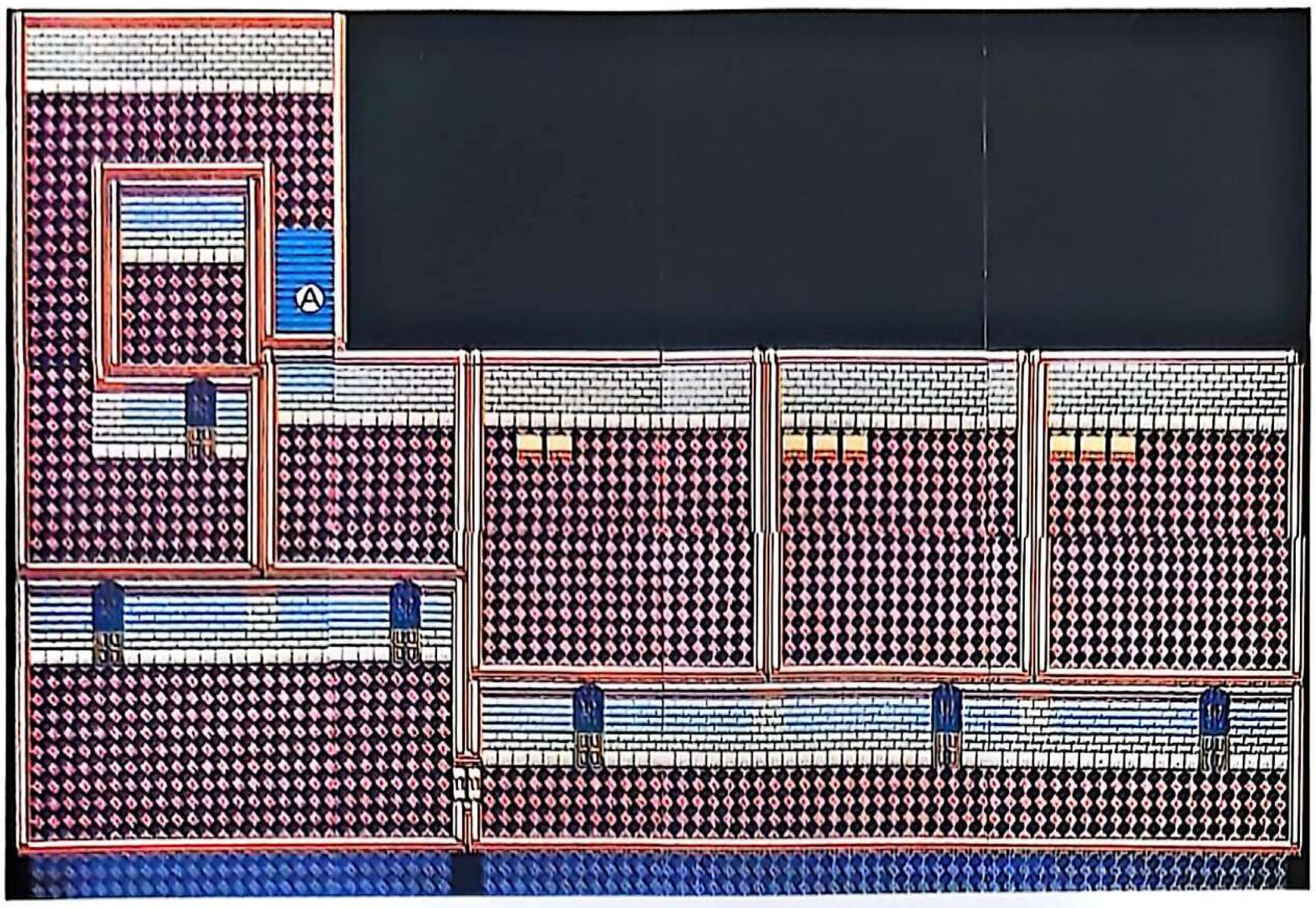
バリィが入って行った小屋には、簡単に潜入することができます。奥の部屋ではバリィと盗賊風の男が話をしています。バリィはメダリオンの買い手がついたこと、盗賊ギルドが冒険者を雇って探りを入れていること、くわしい話をオズボーンの旦那に知らせてはどうか？と言います。

相手の男は「素人を雇うなんて、盗賊ギルドも落ちぶれたものだ」と悪態をつきつつも、バリィにオズボーンの所へ行くように言います。バリィはわざと「オズボーンさんの屋敷は、港のはずれですよね？」と尋ねます（冒険者に聞かせるためです）。

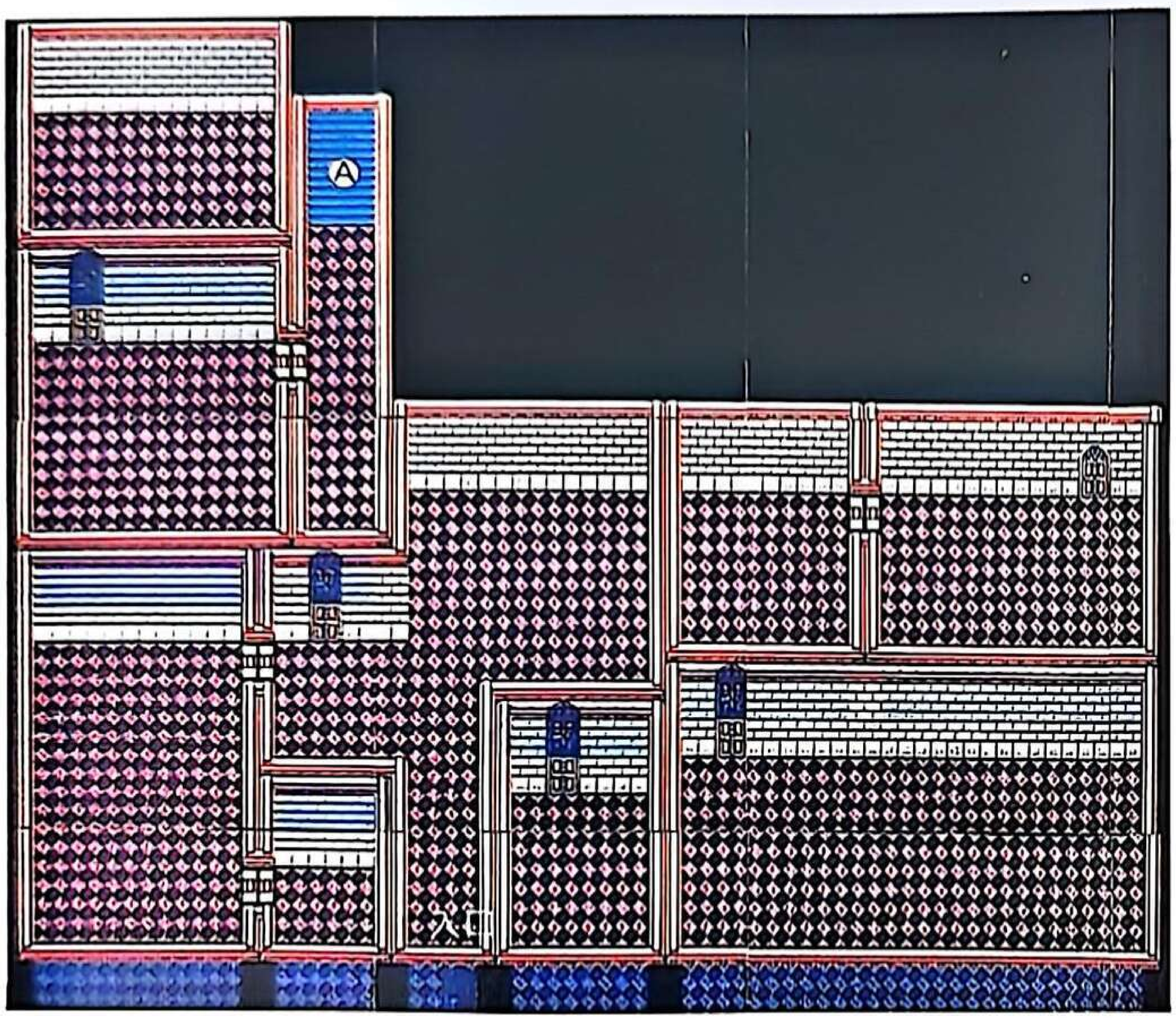
ここで冒険者たちが踏み込んだ場合は、バリィは奥の窓から逃走します。オズボーンの館はバリィの言ったとおりの場所にあります。もしも盗賊ギルドでオズボーンについて尋ねたなら、ギルドの古株のメンバーだが、虚栄心ばかり強くて嫌われていたとの情報が得られます。

冒険者たちが部屋に踏み込むと、オズボーンと話をしていたバリィが、「あいつらが、さっき話してた冒険者ですよ」と言いながらオズボーンの後ろに隠れようとします。オズボーンのそばには用心棒がおり、冒険者たちのほうへ進み出ます。

「おい、バリィ。隠れてないで前に出



オズボーンの館
2階



1階

オズボーンの館には裏口から入るしかありません。2階に上がって左手前の大きな部屋に入ると手下たちが襲ってきます。それを抜けて一番右奥の部屋へ行けば、オズボーンに会うことができます。

バリィが冒険者たちに捕まらないように気をつけてください。

て戦え！」オズボーンが言うと、バリィは短剣を抜いてオズボーンの首筋に突きつけます。バリィの正体は、ナイトシェードの手下なのです。うろたえるオズボーンの背後の窓に、赤い革鎧に身を包んだ女盗賊（ナイトシェード）と、ロープを肩にかけた大男（カインズ）が現れます。

女盗賊は部屋に入ると「ちゃんと給料を払ってあげるから、しばらくあたしの下で働かない？」ともちかけて、用心棒たちを丸め込んでしまいます。

「よくもあたしの獲物を横取りしてくれたわね。返してくれるわよね、全部」

ナイトシェードがすごむと、オズボーンはがくがくとうなずきます。

バリィ（マーディ）とタッチ交代で、大男のカインズがブルオードを締め上げて、あっという間に縛り上げると、軽々とぶらさげて、冒険者たちの前に差し出します。

ナイトシェードはオズボーンの机の下に隠し金庫を見つけて、自分たちの獲物（香水や宝石）を取り返したあと、男2人と用心棒を従えて立ち去ります。

金庫の中にはメダリオンをはじめ、巻き物や魔法の手袋、液体の入った瓶、大きな宝石などが入っています。

結末 オズボーンと盗品をギルドに引き渡せば、ブルオードから報酬の600ガメルが支払われます。ここでナイトシェードについて尋ねると、「あいつに会ったのか？　あのじゃじゃ馬には気をつけたほうがいい。貧乏くじを引かせられるぞ」と言われます。

この冒険で得られる経験点は1000点ぐらいがいいでしょう。

Advice

情報をスムーズに出すと、あっという間に終わってしまうシナリオですので、マーケットやスラムでの情報収集のときに、強盗やスリなどに遭遇させるといいでしょう。

ナイトシェードは色気に訴えるような行為はしません。どちらかといえばざっくばらんな感じです。ソーサラーのスキルも持っているので、オズボーンをおどすときに、軽く魔法を使ってもいいでしょう。

〈SFC版での変更点〉

SFC版ではエレミアが舞台に含まれないため、カゾフでの冒険になっています。それ以外の変更はありません。

オズボーンの手下たちのデータは、256ページにある「盗賊（雑魚）」「盗賊（腕利き）」を参照してください。

冒険談その17 SFC/PC ドワーフの麻薬

●対応機種：SFC/PC　●対応レベル：2～3レベル
●依頼主：オランのマーファ神殿　●舞台：オラン
●発生条件：特になし

Guide

マーファ神殿から、ドワーフの間に広まっている麻薬の調査を依頼された冒険者たちは、患者の話から売人をつきとめ、麻薬を製造している場所を聞き出します。そこへおもむいた冒険者たちを待ち受けていたのは、邪神ミルリーフの司祭だったのです。

この患者は、冒険者たちが街で調査を行っている間に運ばれてきます。

導入　オランの冒険者の店で仕事について尋ねると、マーファ神殿が冒険者を探していると教えられます。

マーファ神殿へ行くと、この数カ月の間にドワーフたちの間で奇妙な薬（麻薬）がはやっており、死者も出て、とても深刻な事態になろうとしている。薬がどこから出てくるのか調査して、可能なら撲滅するように依頼されます。報酬は一人400ガメルです。

本編　密売人を捜せ!

情報を集めるなら、ドワーフたちが出入りする酒場をあたるか、盗賊ギルドに行くのが一番でしょう。街の警備兵は異種族であるドワーフのことだからと、たいして調査をしていません。ドワーフの出入りしている酒場へ行けと言われるだけです。

酒場では問題の薬が半年前から出回っており、薬関係には耐性のあるドワーフにも強烈に効くので、人気が出ているとの話を聞くことができます。しかし、薬をのんでいる人物は、突然暴れたりするので、酒場から追い出したそうです。事実、冒険者たちが来る少し前にも、薬が切れたのか暴れ出したドワーフがおり、マーファ神殿にかつぎ込まれたはずだと言います。薬の効果と禁断症状は人間の麻薬と同じで、気分がよくなり、疲れや不安を消しますが、効果が切れると脱力感、強迫感に襲われます。

マーファ寺院へ行くと、冒険者たちと入れかわりに、話にあったドワーフが運び込まれています。ドワーフはうわごとのように「薬を……薬をくれ！」と繰り返しています。薬を持ってきてやるからと言われれば、カラス通りに住んでいるコルシィという男が売人だと喋ります。

カラス通りに行くと、一軒の家から人目を避けるように一人のドワーフが出て行きます。そこがコルシィの家です。ドワーフ以外の種族が入って行くと、コルシィは警備兵かギルドのスパイと思い、少しでも怪しいと思えば傭兵を呼びます。ドワーフが買い手のフリをして入った場合でも、怪しいと思えば傭兵を呼びます。

素直に薬を買った場合は、3服分で200ガメルです。

コルシィを捕らえることができたなら、彼は逃がしてもらうか、罪を軽くしてくれという約束と交換で、麻薬がオラン近くの海辺にある洞窟で造られているのだと喋ります。冒険者たちがコルシィをずっと見張っているだけの場合は、翌日、その洞窟へ出向くようにしてください。

ドワーフの集まる酒場ではなく、盗賊ギルドへ行った場合は、情報料として10ガメル払えば、麻薬を運んでいるらしい船が、夜中にハザード川の海側の船着き場に現れるようだ、と聞くことができます。これ以上のくわしい情報は教えてくれません。

船着き場に張り込めば、夜中に一隻の小船が桟橋につきます。船からはいくつもの袋が降ろされますが、肩に奇妙な生き物をとまらせた一人の男がその様子を監督しています。セージの知識ロールで目標値12に成功すれば、男の肩にとまっているのはインプであることと、インプはよく暗黒司祭の使い魔になることがあるとわかります。

レンジャーの危険感知、もしくはレンジャーかシーフの聞き耳で目標値11に成功すれば、もう一匹のインプが周

囲を警戒しつつ飛んでくるのに気づきます。放っておけばインプは冒険者たちを見つけて、暗黒司祭に知らせます。しかし、インプを殺したり眠らせた場合でも、暗黒司祭は異変に気づいて手下に周囲を調べさせます。手下の数はさほど多くありません。

司祭は捕らえられても麻薬の製造場所についてはまったく喋りません。持ち物を調べれば、ミルリーフのホーリーシンボル（波打った線の下に、一つの目が描かれている）を持っています。手下なら口を割らせるのは簡単です。

麻薬を造っている場所は、オランからほんの少し離れただけの海辺にある洞窟です。

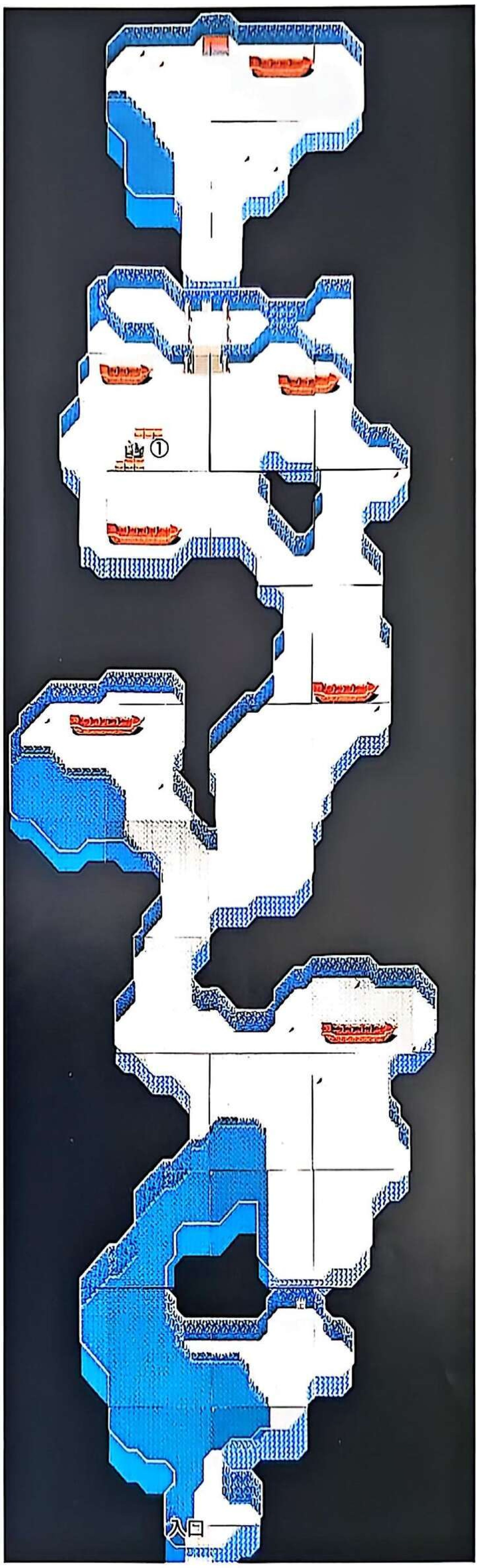
洞窟は海面すれすれに開いており、潮が満ちると半分ほどが水没してしまいます。洞窟の中にはあちこちに古びた船があります。船は長い間水中にあったもので、赤褐色の大きな海草がびっしりと生えていますが、ところどころで刈り取られた跡があります。

奥へ行くと盗賊風の男たちがたむろしています。男たちは船から海草を切り取っています。この海草が麻薬の原材料なのです。

さらに奥へ行くと、酒の蒸留器に似た奇妙な器械があり、そのそばに盗賊と司祭たちがいます。彼らは冒険者たちの姿を見ると襲いかかってきます。いちばん格上の司祭（ソグラン）は魔法で援護するだけで接敵はしません。手下のほとんどがやられてしまうと、「おのれ……このようなやからに邪魔されるとは！」と言い残して、奥の部屋（SFC／PC版のマップにはありません）に逃げ込みます。奥の部屋の床には海水の池があり、海へ通じています。ソグランはここから逃走します。

結末 事件の顛末を報告すれば、マーファ神殿から約束の報酬を得ることができます。冒険者の活躍で、ひとまず麻薬騒動はおさまりますが、ミルリーフの司祭が気がかりです。

得られる経験点は1000点です。



海岸の洞窟

洞窟のあちこちには、長い間海底に沈んでいたらしい、海草に覆われた朽ちかけた船が何隻も横たわっています。この海草から麻薬がつくられています。洞窟の奥のほうにある器械はそのための精製機です。一番奥にはミルリーフの祭壇があり、ソグランと一味がいます。

①麻薬精製機

コルシィは256ページにある「盗賊（雑魚）」、用心棒は「戦士（雑魚）」を、港で出会う暗黒司祭は「暗黒神官（雑魚）」（もう少し強くしてもいいでしょう）のデータを使ってください。インプのデータは254ページにあります。

ミルリーフ司祭ソグランは、重要な敵役です。

Advice

このシナリオに登場する薬は、SFC版では変わった食べ物になっていますが、ストーリー自体には変更はありません。最後でソグランが逃走しますが、ミルリーフ関係のシナリオを続けない場合は、無理に逃がす必要はありません。

〈SFC版での変更点〉

SFC版では「麻薬」ではなく「有害な食物」をめぐる冒険になっていますが、それ以外の変更はありません。

冒険談その18
PC

ブラキ神の怒り

●対応機種：PC　●対応レベル：２～３レベル
●依頼主：ドワーフのガザン　●舞台：オランのブラキ神殿と地下通路
●発生条件：パーティにドワーフがいること

Guide

オランの「麗しの我が家」亭の常連だったドワーフの一人が行方不明となりました。冒険者たちは彼を捜すうちに、鍛冶の神ブラキの導きにより、古美術品の贋作密売組織を見つけ出します。

導入 オランの「麗しの我が家亭」には、２人の常連ドワーフがいます。その一人ダルクは、転んだ拍子に金床で頭を打ってから奇妙な夢を見るようになったと、冒険者に話したことがあります。なんでも怒り狂ったブラキ神が神殿を打ち壊す夢だったとのことです。

そのダルクが、夢の意味を知るためにブラキ神殿に行ったきり帰ってきません。心配した相棒のドワーフ、ガザンが、冒険者たちにダルクの消息を確かめてくれないかと頼みます。

本編 ブラキ神の予言者

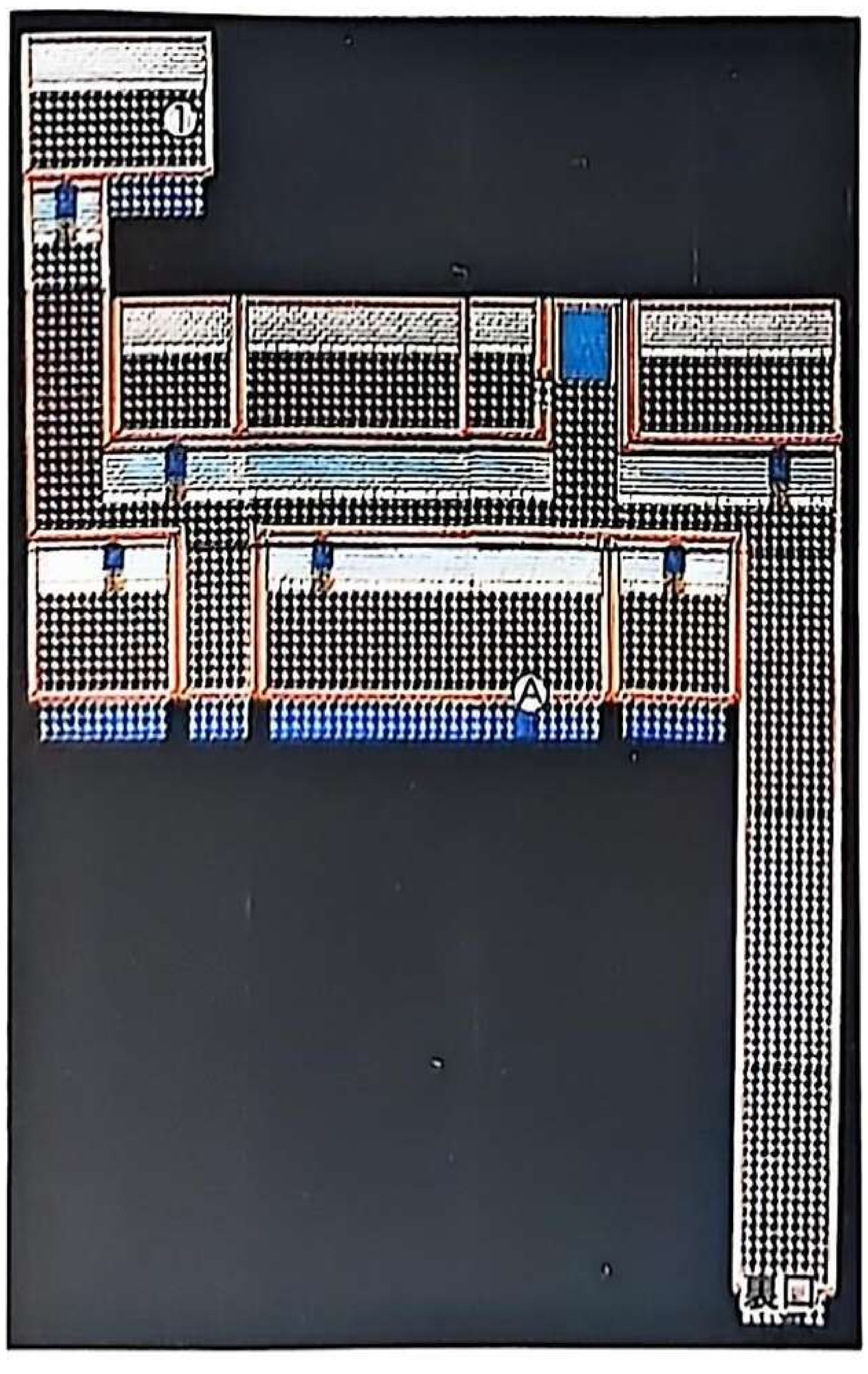
ブラキ神は鍛冶の神であり、その信者はドワーフと鍛冶師たちです。司祭にダルクのことを尋ねた場合、彼は知らぬ存ぜぬの一点張りです。神殿内の捜索も決して認めようとしません。訪れる信者に話を聞いたなら、この頃司祭の素振りがおかしいことや、神殿に人間の出入りが増えていることなどを教えてもらえます。また、神殿の前庭の一角にはダルクのパイプが落ちています。パイプを拾いに行くと、神殿の２階から、誰かが陽光を反射させて合図を送ってきます。

冒険者たがそれに気づけば、合図に使った鏡が２階から落ちてきます。鏡はドワーフの細工師がよく使うもので、表面に「助けてくれ」というメッセージが刻まれています。

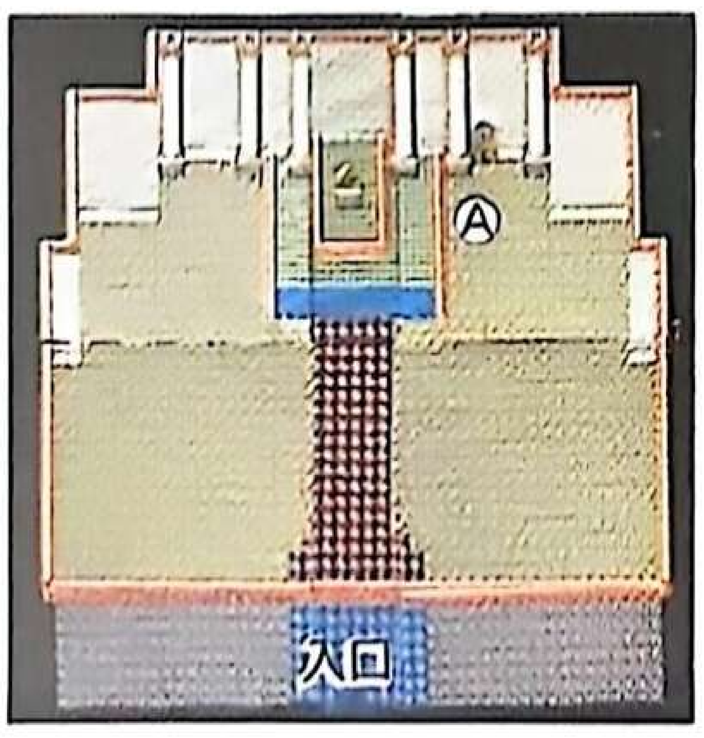
神殿には裏口があります。鍵がかかっていますが、ここから侵入が可能です。神殿の２階では盗賊がダルクを見張っています。盗賊を倒してダルクを救い出せば、事情を明らかにすることができます。この神殿は、古美術品の偽作を作る密売組織の支配下にあります。ダルクは夢の真相を確かめに来て、捕まってしまったのです。ダルクは密売商人を懲らしめるために協力してほ

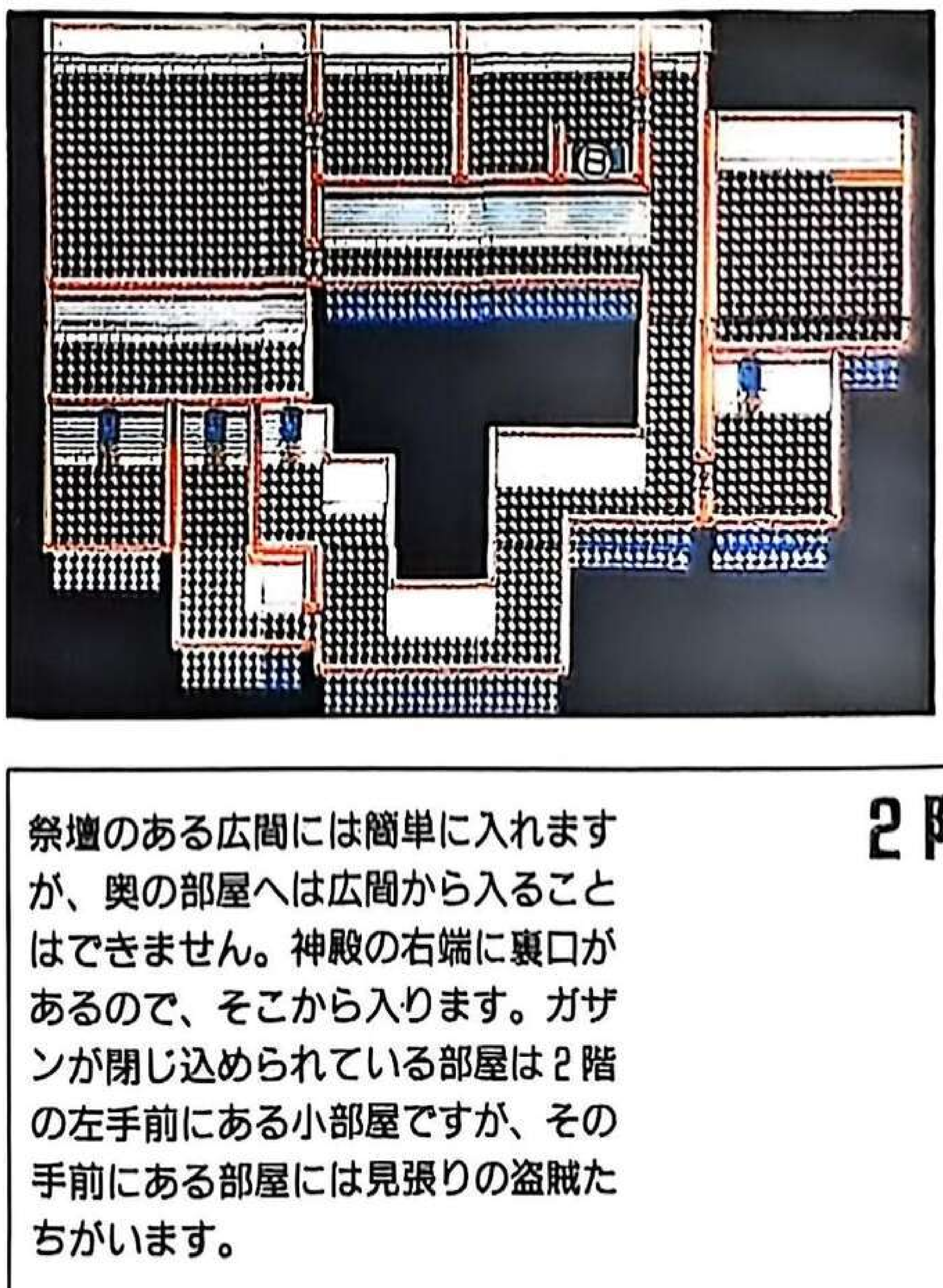
①隠し階段(Ⓑへ)

1階



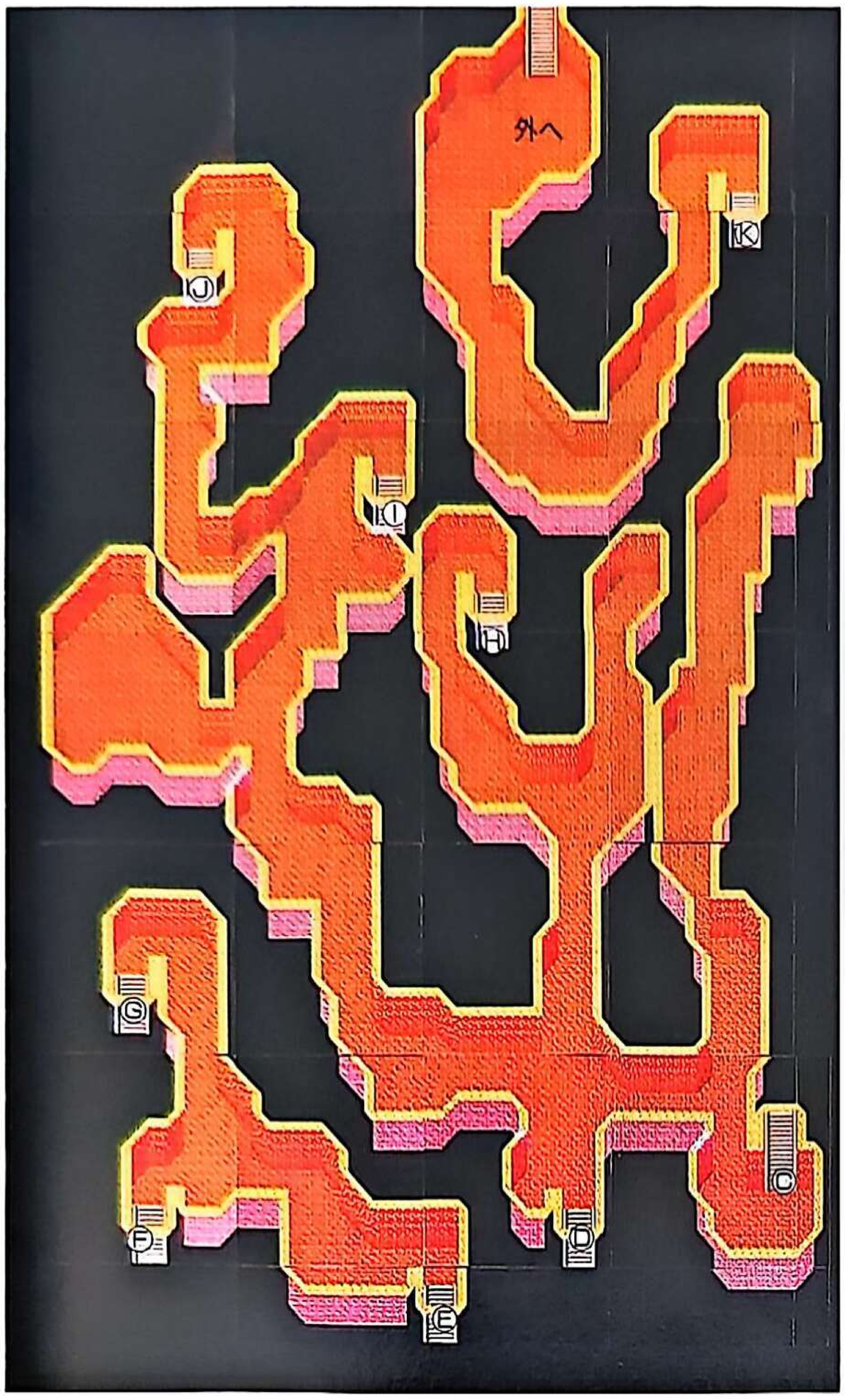
ブラキ神殿／祭壇



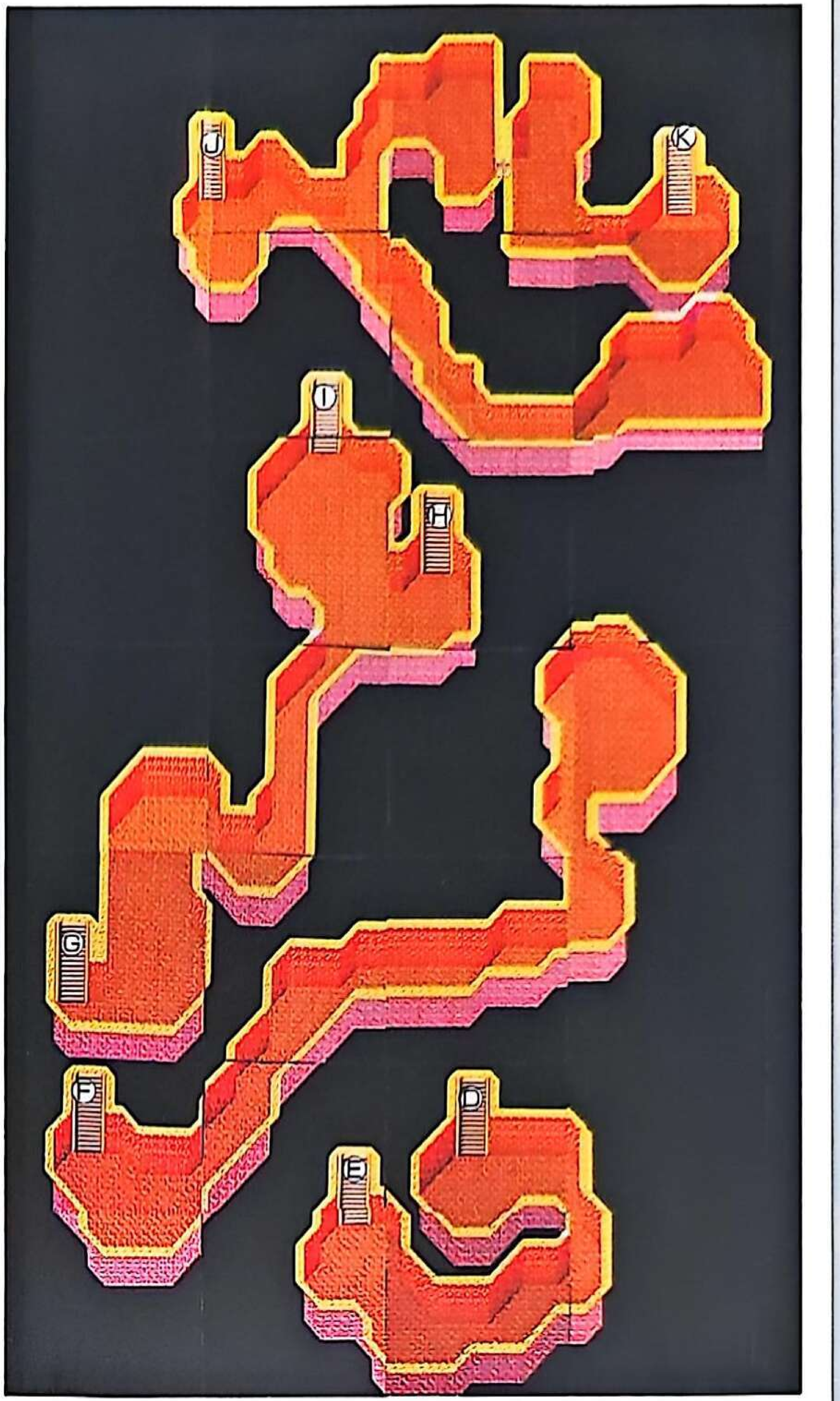


2階

祭壇のある広間には簡単に入れますが、奥の部屋へは広間から入ることはできません。神殿の右端に裏口があるので、そこから入ります。ガザンが閉じ込められている部屋は２階の左手前にある小部屋ですが、その手前にある部屋には見張りの盗賊たちがいます。



地下１階



地下２階

しいと申し出ます。

まずは司祭の救出です。司祭は密売組織の魔術師の魔法で操られているのです。司祭の部屋に行くと、ちょうどその魔術師と司祭が一緒にいるところに出くわします。魔術師を倒して、司祭がはめている腕輪を外せば、催眠は解かれます。司祭の話によると、密売組織のアジトは神殿の地下通路を抜けた先に作られています。司祭は、自分はオランの警備隊を呼んでくるから、密売商人を見張りに行ってくれと頼みます。

地下通路は縦横に走り、一歩間違えば罠が待ち構えています。分かれ道にくるたびに、ダルクがブラキ神の導きを感じて正しい方向を指し示してくれます。

地下通路の出口は公園の一角に通じており、１軒の建物がそばにあります。ここに偽作が貯めこまれています。密売組織のボスもいるため、侵入すれば彼らと戦闘になります。

結末 密売組織のボスを倒した頃に、オランの警備隊が到着して一件は落着します。ダルクを「麗しの我が家亭」まで送り届けると、相棒のガザンは大喜びします。礼金として、２人のドワーフはパーティにまとめて1000ガメルと、銀のショートソードを渡してくれます。この冒険で得られる経験点は1000〜1500点ぐらいが望ましいでしょう。

ダルクや司祭の依頼を断って、密売商人のボスまでたどりつかなかった場合、冒険は失敗です。経験点は500点しか手に入りません。

密売組織たちのデータは、256ページにある「盗賊（雑魚）」「盗賊（腕利き）」「魔術師（並）」を参照してください。

地下道のあちこちには罠が仕掛けられていますが、ブラキの加護を受けたグードンは、分かれ道にさしかかるたびに、正しい道を見つけて指示してくれます。これではつまらないと思う場合は、ときどき神託を得られなかったり、自信がなさそうな態度をとらせてプレイヤーたちに判断させるようにするといいでしょう。

庭にパイプが落ちているのを見つけたとき、２階の窓に光るものが……。

Advice

金床で頭を打って以来、ダルクはブラキ神のお告げを感じるようになっています。自分の頭をガンガン殴ってお告げをはっきりさせようとするダルクをユーモラスに演じてください。

冒険談その⑲
PC

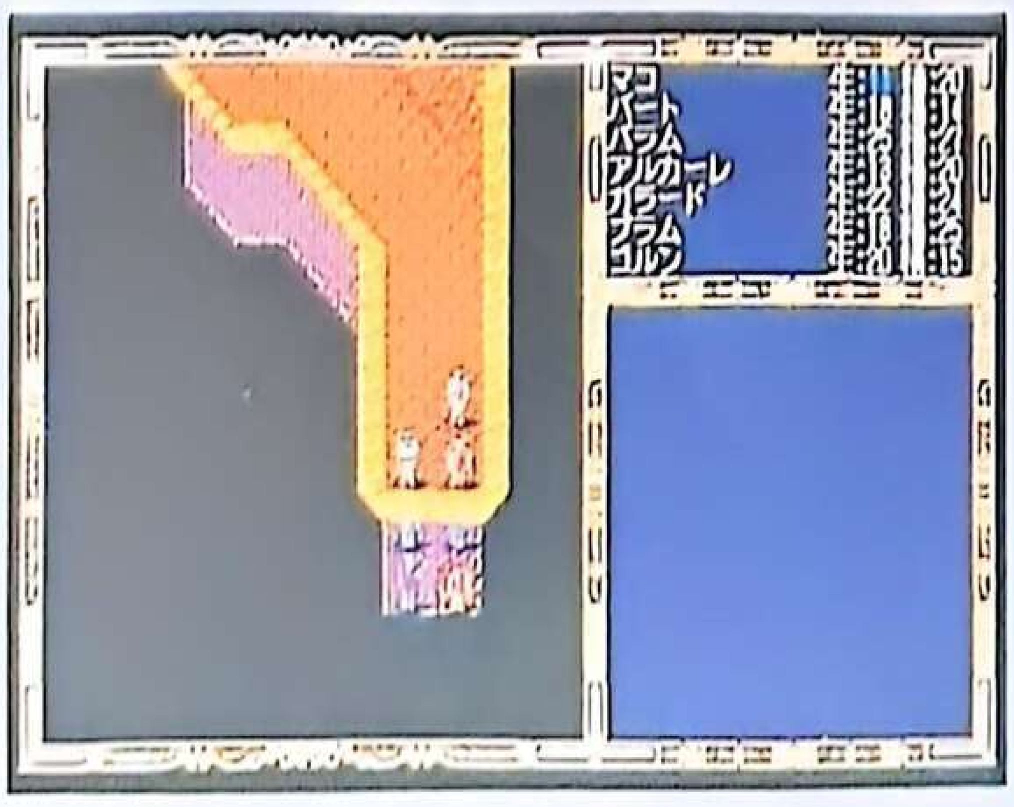
腐った銀貨

●対応機種：PC　●対応レベル：2～3レベル
●依頼主：オランのチャ・ザ神殿　●舞台：エストン山脈の銀鉱山
●発生条件：⑦「錬銀術の罠」(P.26)か⑯「暗殺組織」(P.176)をプレイしていること

Guide

チャ・ザ神殿の依頼で、偽ガメルの調査を行うことになった冒険者たちは、一人のドワーフから国が管理している銀鉱山で異変が起こっているとの情報を得ます。その銀山ではオラン国の硬貨も製造しています。まさかと思いつつ鉱山へ向かった冒険者の前に、錬銀術の研究を続けていた魔法使いモロカイが現れたのです。

銀の鉱山へは、オランの「麗しの我が家」亭のドワーフから情報をもらえば訪れることができるようになりますし、鉱山へ入るにもドワーフの情報が必要です。



導入　オランの冒険者の店で仕事について尋ねると、チャ・ザ神殿へ行くように言われます。神殿へ行くと、一枚のガメルを見せられます。セージかシーフ技能レベル＋知力ボーナスで目標値9のロールに成功すれば、そのガメルがニセ物だとわかります。しかし、造りはとても精巧で本物と変わりありません。違いは光沢と、わずかな手触りと重さの違和感だけです。

最近、このような偽ガメルが出回りはじめ、商売の神チャ・ザの神殿としては見逃すわけにはいきません。冒険者たちへの依頼も偽ガメルの調査です。報酬は一人500ガメルです。

本編　ニセガメルの製作者は？

ニセガメルの調査は盗賊ギルドでも行われています。盗賊ギルドへ行けば、偽ガメルが大量に出回っていること、しかしそんなにニセ金が出ると当然起こるはずのインフレが起こっていません。もしかすると、新しく造られるガメルが、どこかでニセ物にすり替わっているのではないか？と言われます。

ガメル銀貨はエストン山脈の銀山で造られています。しかし銀山へは関係者以外立ち入ることはできません。ただ、オランの冒険者の店に出入りしているドワーフなら、銀山で働いているドワーフについて、聞くことができるでしょう。

ドワーフたちが出入りする冒険者の店へ行き、銀山について尋ねれば、一人のドワーフが「この街に住んでいる友人が、銀山で働いているのだが、最近まったく連絡がなくて奥さんが心配している」との話を聞くことができます。その人物の家へ行くと、奥さんから連絡のとだえた夫の名前（ベトン）と、鉱山の場所を聞くことができます。

鉱山はエストン山脈を1日かけて登った所にあります。銀山の周囲には木でできた高さ3メートルの壁があり、中に入るには門番のいる正面ゲートを通るか、なんらかの方法で壁を越えるしかありません。

ゲートの門番は、冒険者たちがベトンのことを尋ねても何も答えません。ベトンに会いたいと頼んでも「責任者の許可がなくてはダメだ」の一点張りです。

壁の周囲を歩いていると、壁に開けられた隙間から、冒険者たちを呼び止める声がします。声は銀山で働いている「ゴルン」というドワーフです。彼は冒険者たちに壁を破る手伝いをしてくれと頼みます。承知すれば隙間から糸ノコの一方を出してきます。糸ノコを使えば1時間ほどで人が出入りできるだけの穴を開けることができます。

中に入ると、銀山で働くドワーフたちが住む宿舎の裏手に出ます。ゴルンに銀山のようすを尋ねると、新しい責任者として変な魔法使いがやってきてから、変な作業場（錬銀術の作業場）はできる、休みはもらえない、故郷への手紙の返事もこない、どうも変なので、逃げ出す計画を立てていたのだと言います。

ニセ金の話をすればゴルンは驚きます。責任者は坑道の一部を改造して造った作業場にいるだろうと、作業場への道を教えてくれます。ただ、防犯のために動く石像が立っていることも教えてくれます。

作業場の前には銀色のゴーレムが立っています。しかし、このゴーレムはモロカイの作で大した力はありません。

部屋の中では精錬された銀に、モロカイが造ったニセ銀を混ぜ合わせて、ニセ銀貨を造っています。作業場には警備兵が２、３人がいます。

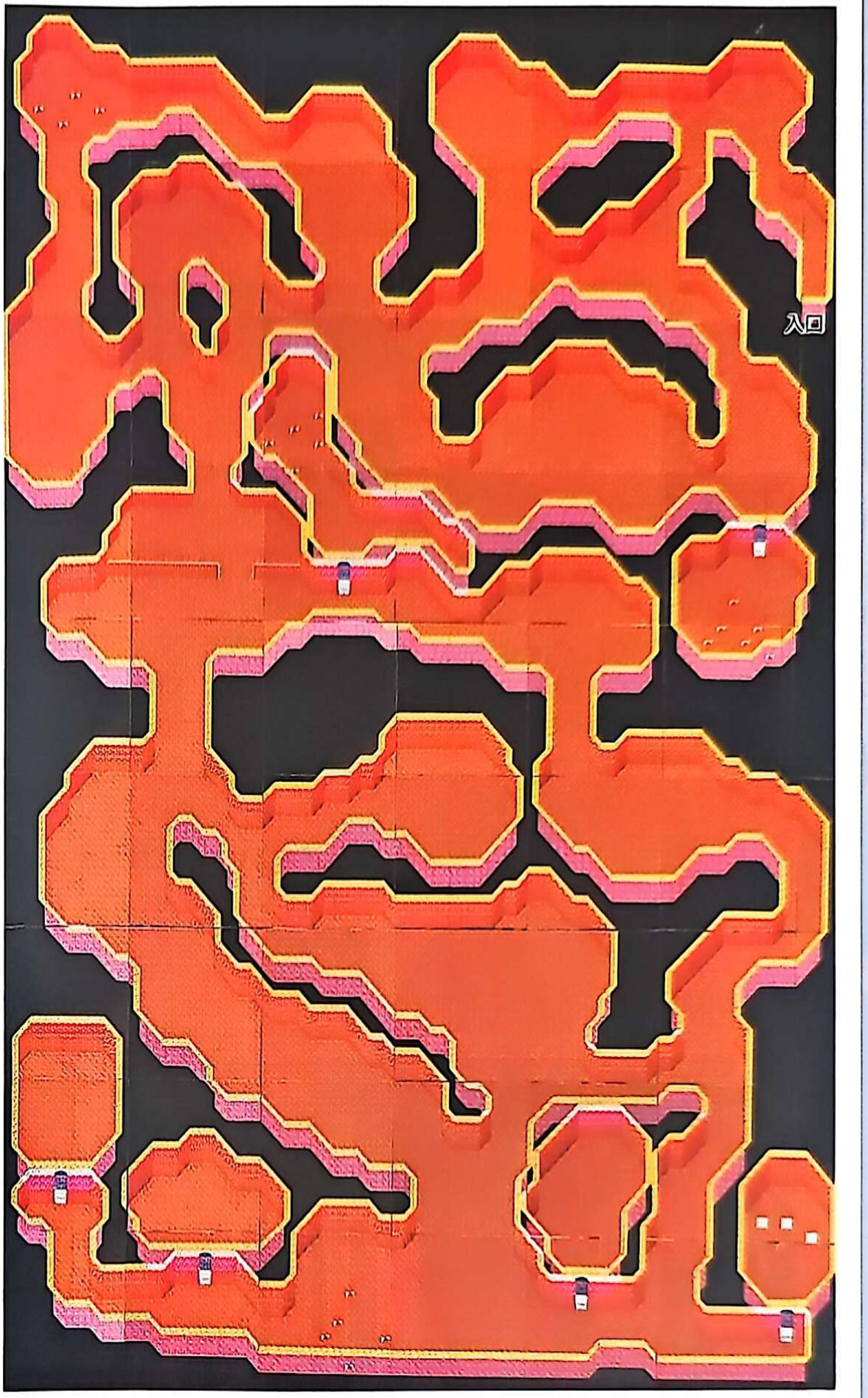
戦闘になると、奥の部屋からモロカイが出てきます。モロカイは冒険者たちを見ると「お前たちは!?」と慌てふためいて、奥の部屋に逃げ込みます。冒険者たちが奥の部屋に踏み込むと、モロカイは入口にいたのと同じゴーレムを２体けしかけます。しかし、ゴーレムが倒され、逃走できないとわかれば降伏します。

結末 モロカイは錬銀術の副産物である毒薬の売買をやっていたとき、貨幣の製作に関係している高官と知り合いました。高官が毒でライバルを殺したと知ったモロカイは、高官をゆすり、現在の地位を手に入れたのです。

ニセ金を造った理由は、自分の銀で人々をだましてやろう、と考えたことと、ニセの銀が出回ることで、純粋な銀の価値が上がれば、モロカイが貯め込んだ銀が高く売れるからです。

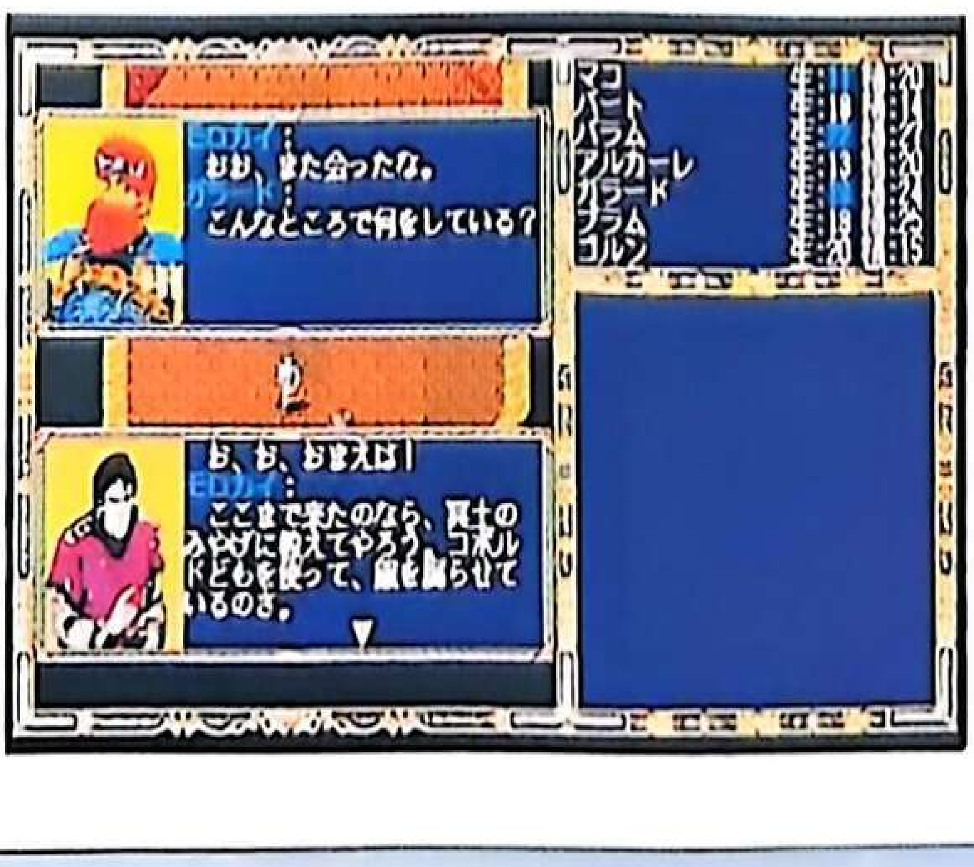
モロカイをオランの警備兵に突き出せば、賞金として一人400ガメル。そしてチャ・ザ神殿から約束どおりの500ガメルを得ることができます。

この冒険で得られる経験点は1200点です。



銀鉱山

モロカイは左手前の小部屋にいます。鉱山にはゴーレムや警備兵がいますが、それ以外のトラップや仕掛けはありません。銀山の警備兵は256ページにある「戦士（雑魚）」と「戦士（腕利き）」を使用してください。モロカイは「魔術師（並）」、ゴーレムについては254ページの「オーク」のデータを参照してください。



坑道の中には、モロカイが造ったホムンクルスやゴーレムもどきが徘徊していますが、特殊能力は持っていません。モロカイは欲深い男ですが、極悪人というわけではありません。

Advice

わかりやすいシナリオなので、つまったりわからなくなることはないでしょう。PC版では鉱山へ行くまでの情報の出方や、ゴルンの立場などが異なっています。

冒険談その⑳ PC

カルーラの巣

●対応機種：PC　●対応レベル：2～3レベル
●依頼主：エレミア「考え込む野兎亭」のおやじエルウッド　●舞台：エレミアの「巨人樹」
●発生条件：⑭「冒険者は珍味を求む」(P.40)をクリアしていること

Guide

冒険者たちは「考え込む野兎亭」のロバートとともに、珍料理の材料を求めて巨人樹に挑みます。しかし、巨人樹の内部は、寄生したウッドウォームが掘り抜いた迷路になっています。

ウッドウォームを倒し、虫喰い穴の迷路をくぐりぬけて、「カルーラの巣」を持ち帰ることができるでしょうか。

導入 冒険者たちが「考え込む野兎亭」を訪ねると、店のおやじのエルウッドが依頼を持ちかけてきます。

彼は今、あるパーティの料理を作っているのですが、あいにくなことに、主賓の一人が食べたがっているスープの材料を切らしています。その材料は、カルーラという名の巨鳥の巣です。カルーラはロック鳥に次いで大きいという、かなり危険なモンスターなので、巣を入手するには、冒険者たちのような腕の立つ人物が必要なのです。

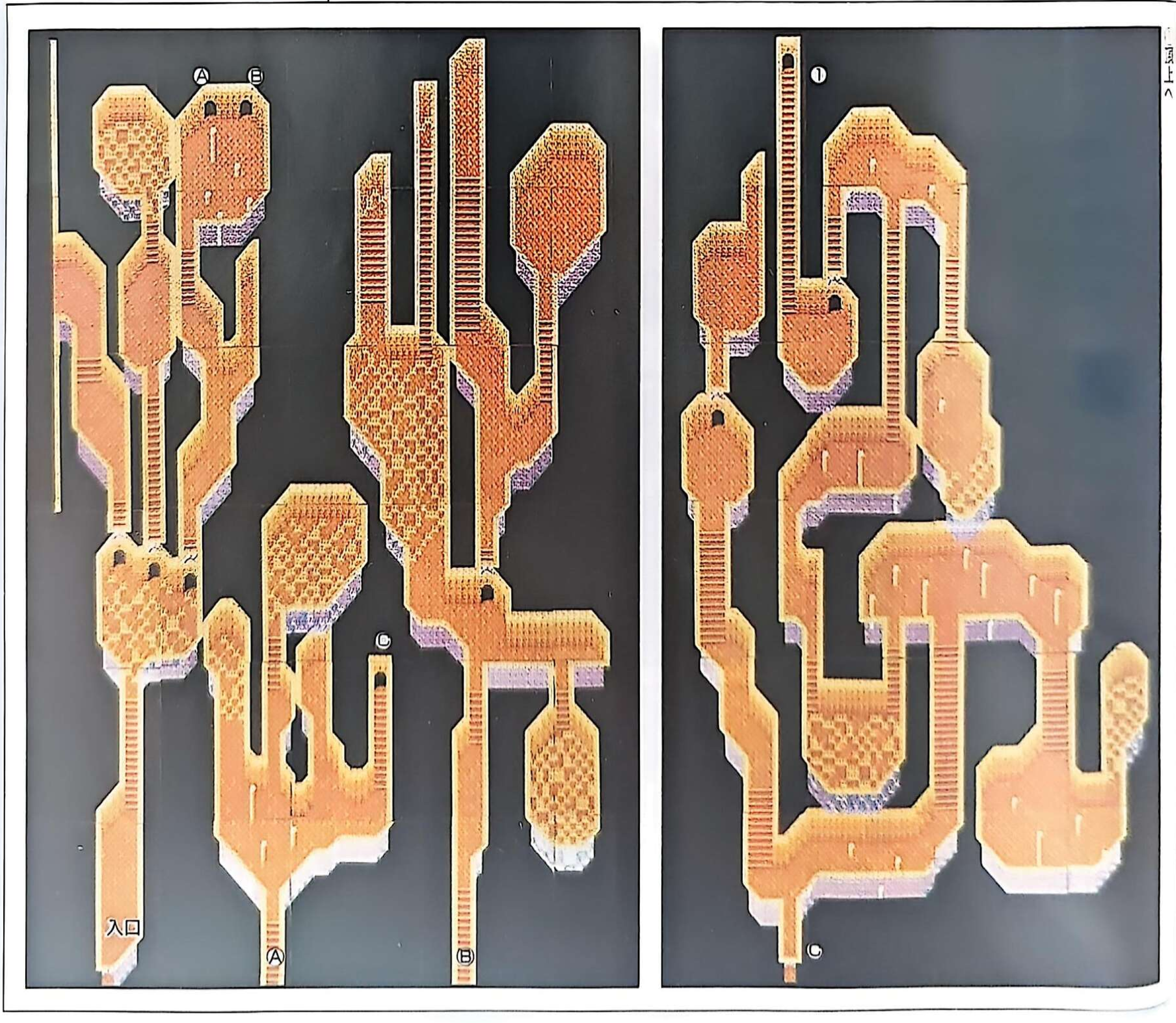
報酬はパーティ全員で2000ガメルです。

依頼を引き受ければ、店員のロバートに案内されて、カルーラの巣がある巨人樹に向かうことになります。

本編 登れや登れ!

高さ100メートル近い巨大な広葉樹——それが巨人樹です。現在、巨人樹にはウッドウォームという寄生虫が取りついており、どことなく生気がありません。この巨人樹の頂に、カルーラの巣があります。

巨人樹の中／1・2



巨人樹の根元には、ティドルというレンジャーが住んでいます。彼とうまく交渉すれば、巨人樹内部に通じる虫喰い穴に案内してもらえます。

巨人樹内部は、ウッドウォームたちの虫喰い穴で立体迷路になっています。迷路の一角には、ウッドウォームの親虫、ウッドウォームマザーが潜んでいます（ウッドウォームマザーを倒さないと、将来、巨人樹は枯れてしまうでしょう）。この虫を倒せば、カルーラの好物であるミルルの実が手に入ります。

虫喰い穴をくぐりぬけて頂上に至れば、カルーラの巣はすぐそこです。しかし、カルーラの巣にはカルーラの雛（カルーラ・インファント）が陣取っています。もし、ミルルの実を与えたならば、雛たちは満腹して眠ってしまいます。そうでなければ、戦闘の開始です。雛たちを無力化すれば、カルーラの巣が手に入ります。

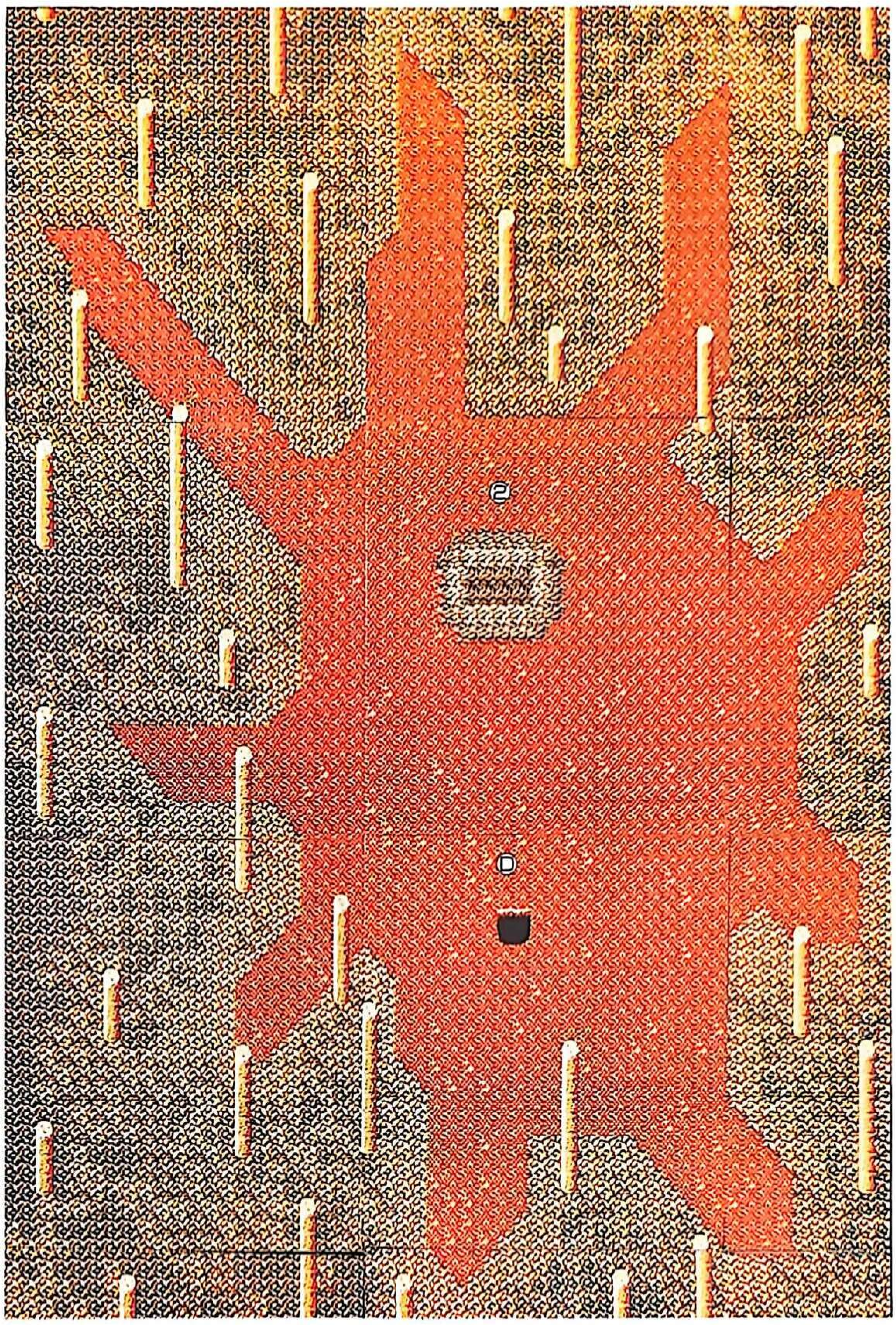
冒険者たちが巨人樹の根元まで下りて来ると、ティドルが出迎えてくれます。ウッドウォームマザーを倒していたなら、彼は巨人樹を枯死から救ってくれたお礼として、魔晶石を一つくれます。

冒険者たちがカルーラの雛を殺していた場合、帰路の途中でカルーラの親鳥に襲われます。カルーラは冒険者たちを半死半生になるまで痛めつけ、悠々と飛び去ります。

結末 カルーラの巣を「考え込む野兎亭」まで持ち帰れば、冒険は完了です。店主のエルウッドは、報酬の2000ガメルに加えて、心尽くしの鳥料理をふるまってくれます。

もう鳥はこりごりかもしれませんが、エルウッドの機嫌を損ねたくないなら、頑張って平らげてください。

この冒険で得られる経験点は1000〜1500点ぐらいが望ましいでしょう。



①頂上へ（⑪へ）　②カルーラの巣

巨人樹の頂上

ウッドウォームを全滅させることを考えないなら、頂上へは簡単に行き着けます。しかし、カルーラの巣を手に入れるには、雛を殺してしまうか、餌をやって安心させるかの、どちらかの方法しかありません。雛に食べさせるミルルの実は、ウッドウォームの一匹のそばにあります。

PCでは姿の出なかったカルーラです。真紅の大鷲のようなモンスターです。

カルーラの巣

Advice

カルーラの巣というのは、巨大な「燕の巣」だと思ってください。

カルーラは口から炎を吐く真紅の巨鳥です。2〜3レベルの冒険者の手に負える相手ではありません。ロバートやティドルの口から、カルーラの雛を傷つけないように忠告することを忘れないでください。

巨人樹の内部にはウッドウォームと同マザーがいるだけです。254ページのデータを参照してください。

冒険談その㉑
SFC/PC

霧に消える船

●対応機種：SFC/PC　●対応レベル：2～3レベル
●依頼主：カゾフの冒険者の店　●舞台：カゾフの南西にある小島
●発生条件：特になし

Guide

オランの南東にある港湾都市カゾフ。そのカゾフの周辺を航行する船が何隻も行方不明になる事件が起こり、冒険者たちは護衛のために船に乗り込みます。

船はカゾフの南へ向かったところで、大規模なスタン・クラウド（麻痺の雲）におおわれ、乗員はすべて何の抵抗もできないまま、小島の遺跡に囚われます。

遺跡は古代王国時代の監獄のあとです。遺跡に住み着いて研究をしていた老賢者の協力を得て、脱出した冒険者たちは、遺跡の魔法装置を悪用している海賊の親玉を倒そうとします。

霧はどこからか押し寄せてくるわけではなく、急に周囲にたちこめます。

導入 オランやカゾフ（近辺の街や村ならどこでも可）の冒険者の店に入ると、店の主人から海賊退治の依頼が来ます。カゾフの南を行く船が、何隻も行方不明になっているのです。海賊を退治しようとしている船長がいるのですが、戦える者が足りないらしく、依頼が来たのです。報酬は一人200ガメル。海賊が宝を持っていたら山分けです。

港へ行くと依頼主のバグナン船長がいます。冒険者たちが依頼を引き受けたなら、船はすぐに出港します。

本編　麻痺の雲

船は順調に南へと進んで行きますが、半日もたたないうちに、突然わき起こった深い霧に包まれます。これは強力なスタン・クラウド（麻痺の雲）の魔法です。抵抗の目標値は18。おそらく6ゾロでなくては抵抗できないはずですし、霧はずっとたちこめたままです。

乗員が倒れてしまうと、霧の向こうから漆黒のガレー船がやってきて、冒険者たちの乗った船を曳航します。

冒険者たちが目を覚ますと、どこかの牢屋にとじ込められています。牢には冒険者たちの他には一人の老人がいるだけで、船長や水夫の姿はありません。老人は賢者のノーランドといい、ここがカゾフの南西にある小島で、古代王国時代の監獄だったところだと教えてくれます。ノーランドは数年前からこの遺跡の調査をしていたのですが、半年前、弟子になりたいとやってきた男にだまされて、ここにとじ込められてしまったのです。男の名はソグラン。邪神ミルリーフの司祭で、遺跡の最上階にあるスタン・クラウドを発生させる魔法装置と手下になった海賊を使って、何隻もの船と乗員を捕らえています。金品は海賊に与え、船と乗員を邪神への貢ぎ物として海に沈めているのです。

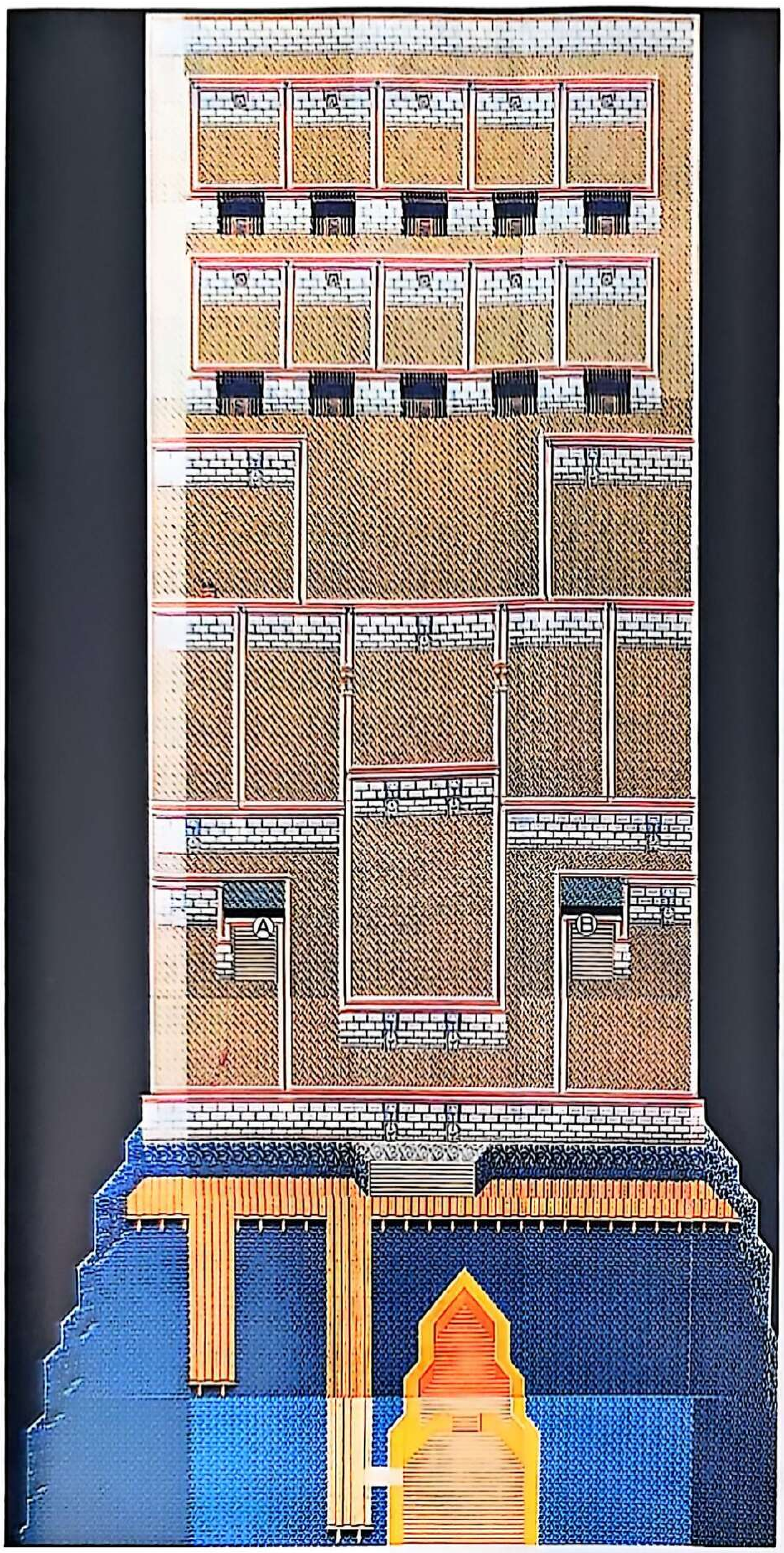
牢の中では魔法を使うことができません。しかし、部屋の天井（高さ3メートル）にある魔法を打ち消す魔法障壁を消すか、外の通路にいる見張りが持つ鍵を手に入れれば脱出することができます。奪われていた装備品は牢のある一角を抜けた部屋にあります。

冒険者たちがとじ込められていた牢の隣の牢には、船長たちがとじ込められています。助け出すと船を取り戻してカゾフかオランへ戻ろうと言いますが、スタン・クラウドの魔法装置があるかぎり逃げられない、とノーランドに指摘されます。船は海賊たちが見張っていますが、こちらは船長たちでどうにかなります。しかしソグランは魔法の使い手なので、尻込みします。

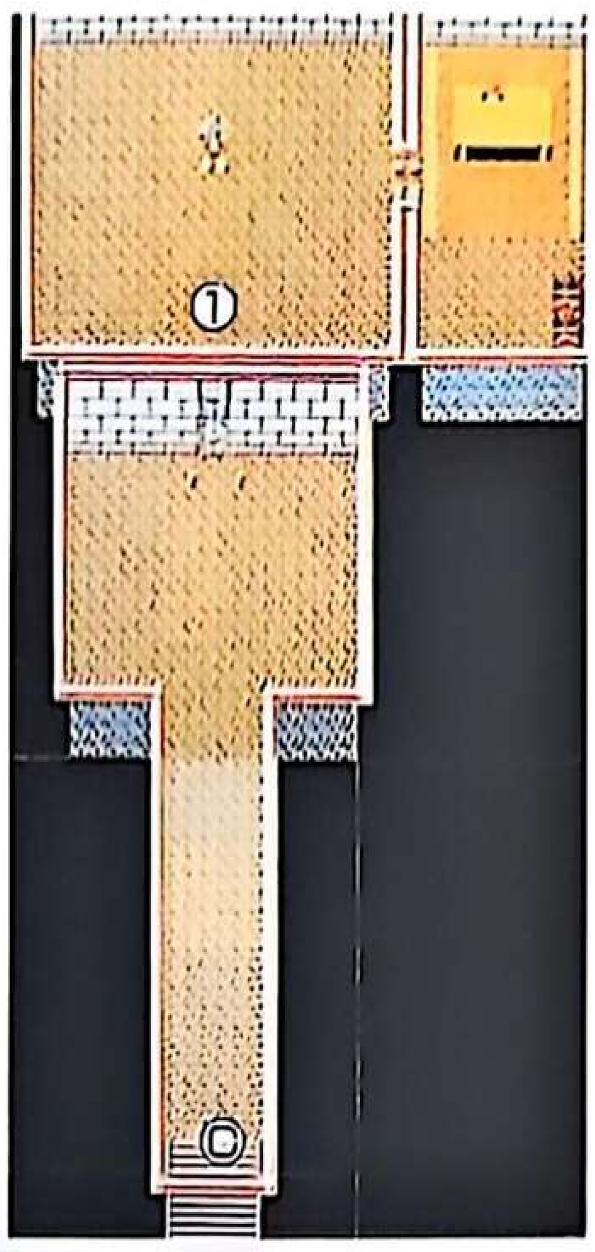
ソグランは魔法装置がある最上階にいます。冒険者たちが最上階へ向かう場合はノーランドも同行します。魔法装置の扱いを知るのは、ソグランとノーランドだけなのです。

冒険者たちがやってくると、ソグランはスケルトン・ウォリアーとスケルトンを呼び出して攻撃してきます。モンスターが倒されるか、手傷を負うと、奥の部屋にさがり、さらに冒険者たちが追ってくると、窓から外に出て、島の端からレビテーションで飛び降ります。下には漆黒のガレー船が待っており、そのまま司祭は逃走します。

結末 魔法装置は「悪用されては大変だ」とノーランドの手で壊されます。船長たちは海賊を退治してしま



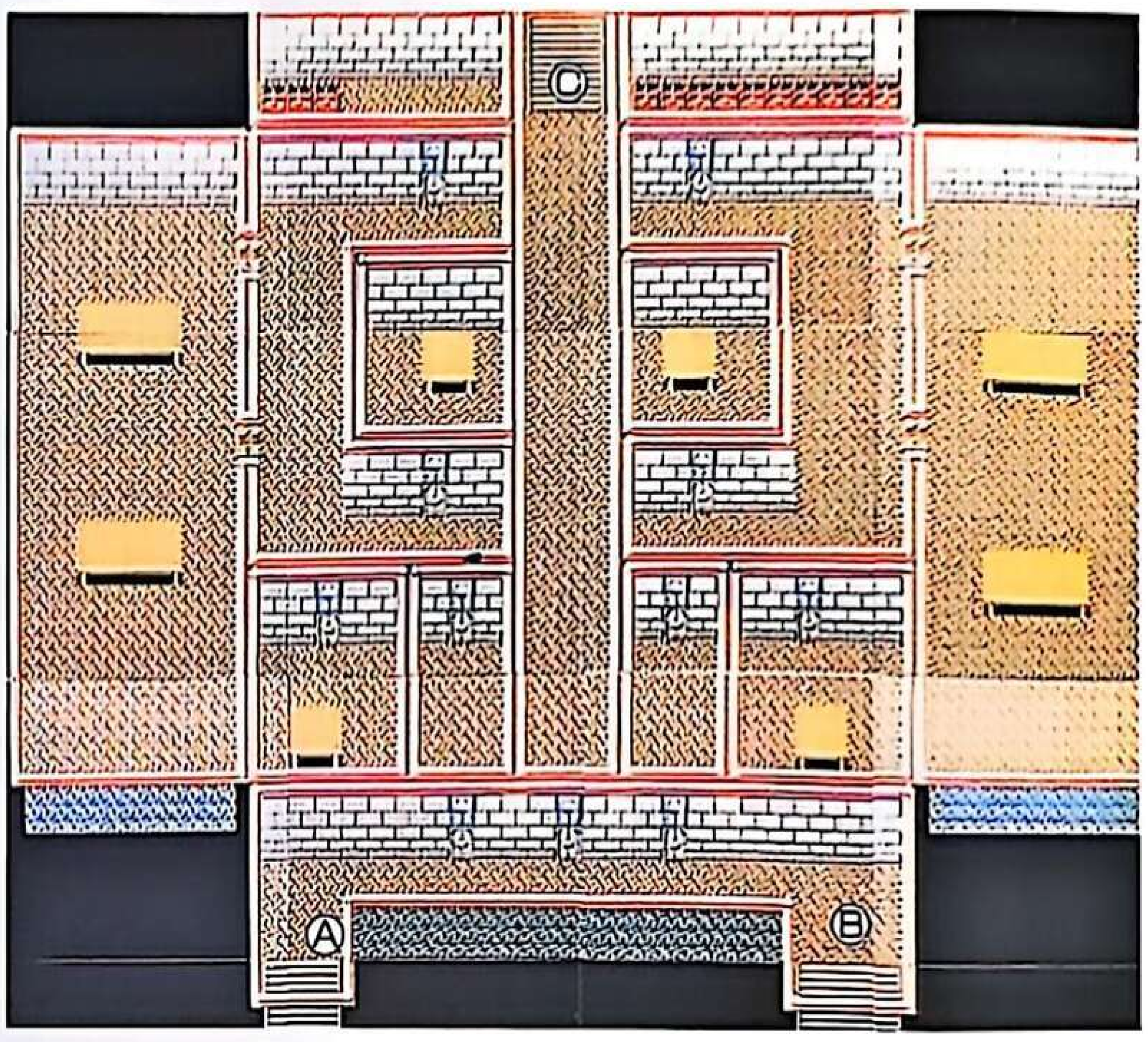
海賊のアジト／1階



3階

①スタン・クラウドの発生装置

冒険者たちは最初、1階の奥にある牢屋に入れられています。装備品は牢屋の左下にある部屋の宝箱に入っています。2階は海賊たちの住まいになっていますので、部屋の中に入ると戦闘になるはずです。最上階には麻痺の雲の装置と、ソグランがいます。



2階

海賊のデータは256ページにある「盗賊（雑魚）」「盗賊（並）」「盗賊（腕利き）」を使用してください。

っており、島にあった宝とともに、冒険者たちはオランへ向かいます。オランの警備団に報告をしたあと、船長は報酬を支払ってくれます。得られる経験点は1500点。ノーランドが死んだり、魔法装置を壊しそこねたりした場合は、おのおの500点の減点です。

島は監獄島だっただけあって、港がある場所以外切り立った崖になっています。PCやSFCではソグランは飛行の魔力を持ったアイテムで逃走します。

Advice

このシナリオは小説「死せる神の島」に収録されていますので、参考にしてください。以前に⑰「ドワーフの麻薬」(P.46)のシナリオをプレイしていれば、邪神の司祭ソグランとは顔を合わせたことがあるはずです。邪神ミルリーフのシナリオを今後もプレイする場合は、必ずソグランを逃がしてください。

〈SFC版での変更点〉

特にありません。

冒険談
その㉒
PC

黄金伝説

●対応機種：PC　●対応レベル：2～3レベル
●依頼主：マーファ司祭の娘リーナ　●舞台：グロザムル山脈
●発生条件：特になし

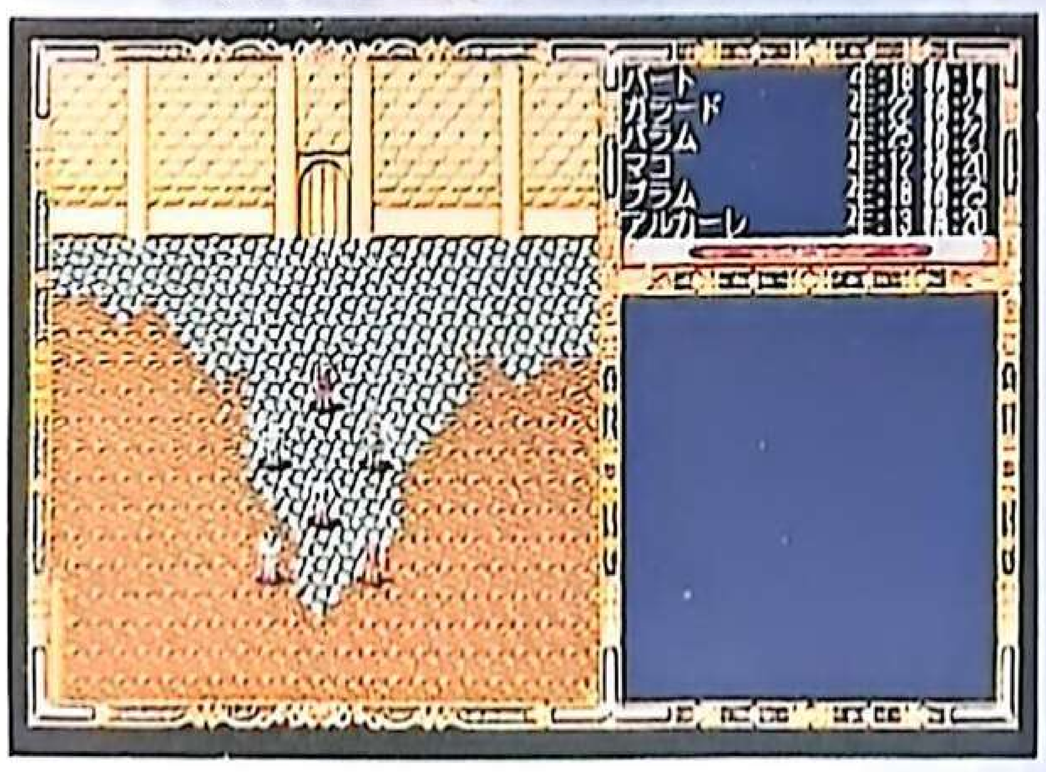
Guide

行き倒れの男性から受け取った地図が宝の城への地図だと知って、冒険者たちはグロザムル山脈へ登ります。途中で出会った少女の父親も、城へ向かったまま戻らず、少女は冒険者たちに父親の安全を確かめてほしいと依頼し、城のありかを教えます。

城は黄金で造られており、精霊によって守られています。城の中に造られた迷宮を抜けた者は、富でも力でも望むものを一つ手に入れることができるのです。

衰弱しきった男性は、「黄金の城」と言い残してこときれてしまいます。

この城では、試練に挑み切り抜けることで栄誉と宝を得ることができるのです。



導入 冒険者たちがカゾフ～ブラード間の街道を歩いていると、道端の森の中から旅人風の男が現れよろめいて道に倒れ込みます。男はうわごとのように「黄金の城…岩…崖…ずっと…」と繰り返しますが、冒険者が手当てを施す前に息を引き取ってしまいます。男はグロザムル山脈の一カ所に印のついた地図を握りしめています。

パーティの中にバード技能を持つキャラクターがいれば「バード技能レベル＋知力ボーナス」で目標値10のロールに成功すれば、アレクラストのどこかに精霊の宝が眠る「黄金の城」があると伝えられていることがわかります。

地図につけられた印のそばには「三つ岩の崖」と書かれていますが、そこは冒険者たちがいる場所から、山を1日半ほど進んだ所です。

本編　黄金の精霊城

冒険者たちが地図の印がある場所(の周辺）を探索しても、城への道しるべとなる「三つ岩の崖」は見つかりません。このあたりは荒れ地で、雑草すらロクに生えていません。そのうち、冒険者たちは岩場で狼に襲われそうになっている少女を助けます。

彼女はリーナといい、荒れ地を農地にしようとがんばる、マーファ司祭の両親とともに、近くの山小屋で暮らしています。しかし、父親（アーロン）は「精霊の城になら、どんな荒れ地でも育つ植物の種があるに違いない」と、伝説の黄金城を探すために家をあけてしまい、母親はたちの悪いカゼをひいて体が弱っています。彼女は岩場に生える薬草（苔のような草）を摘みに来たところ、狼に襲われたのです。

リーナは冒険者たちが城へ行くと知ると、場所を教えるので父親がどうしているか見てきてほしいと言います。

リーナに教えられた場所へ行くと、岩が崖縁に逆三角形に並んだ場所に出ます。崖の先には断崖絶壁が見えるだけですが、そこには見えない橋がかかっていて、まっすぐ進んで行くと魔法で隠されていた黄金の城が現れます。

城は城門も塔もすべてが黄金色に輝いています。門から庭に入ると、地面は砂金でおおわれ、琥珀の木、宝石の岩、水晶の川が広がっています。城には3つの扉があり、それぞれ火、水、風の精霊が戸口に立っています。精霊に話しかけると「ようこそ黄金の城へ。ここは望みし物を求める所。あなたが求めしは、力か命か知識か？」と問いかけてきます。それ以外の質問、たとえばリーナの父親の行方を聞くと「ここへは多くの人間が来た。おまえは飛び過ぎて行く鳥の見分けがつくのか？」と言われてしまいます。ただ、しばらく前（これ以上の細かい時間の概念はありません）に人間たちが入って行ったが、くわしくは迷宮を抜けた先にいる土の精霊に聞けと言われます。

力と命と知識、力を選ぶと火の精霊が、命を選ぶと水の精霊が、知識を選ぶと風の精霊が、それぞれふさいでいた入口を開きます。

力の迷宮は闘技場となる部屋がいくつもつながった形をしています。部屋に入ると、入口と出口に鍵がかかり、モンスターが現れます。倒せば出口の扉が開きます。すべてを通り抜ければ、出口にいる土の精霊から魔法の武器か、冒険者が望む「力に関する望み」をかなえてもらうことができます。

命の迷宮に入ると、急に森の中に出

ます。ここは大きな一つの部屋で、部屋の中には川や草原、山などがあり、動物や妖精が住んでいます。ここでさまざまな人助け（たとえば溺れかかっている犬を助けたり、迷子の小熊を母親のところに連れて行って、ヌイグルミをもらい、それでオーガーに捕らわれているピクシーを助けるなど）をすると、最終的に「不老不死の木の実」を手に入れることができます。しかし、出口のそばでリーナの父親が猛毒を受けて倒れています。木の実を使えば助かるのですが、これは精霊の試験で、助けなかった場合は、瞬時に三つ岩の崖まで飛ばされてしまいます。木の実はただの泥になり、見えない橋も消えてしまいます。助ければ父親に変身していた土の精霊が元の姿に戻って、冒険者たちに魔法の防具か、命に関わる願いをかなえてくれます。

知恵の迷宮は部屋ごとにパズルが用意されており、それを解くことで先の部屋に進むことができます。市販のパズル本や、謎かけ本から問題を引っ張ってきてもいいでしょう。

すべての部屋を通り抜ければ、出口で土の精霊が呪文に関係する魔法の品か、知恵に関する冒険者の願いをかなえてくれます。

どの場合でも出口の土の精霊に、リーナの父親について尋ねると「その人間は種を求めてさらなる迷宮へ向かった。お前たちも進むか？」と尋ねてきます。ここで城から出てリーナの所へ戻ることができます。父親の一応の安否がわかったので、リーナと母親は安心します。

さらなる迷宮へ向かった場合は、力と命と知恵の３つの迷宮が合わさった、大きな迷宮に挑むことになります。迷宮の途中で、やつれたようすのリーナの父親（アーロン）と出会いますが、彼はリーナや妻のことは心配だが、目的の種を手に入れるまで、帰らないと言います。

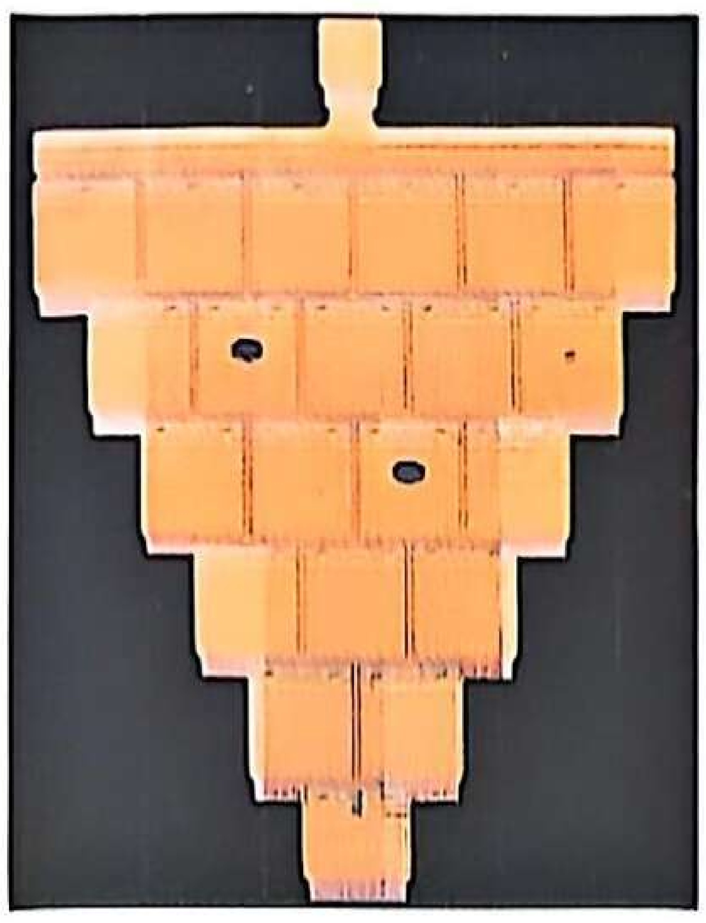
迷宮を抜けるとさまざまな精霊たちのいる大広間に出ます。風の精霊は歩み出ると、アーロンに小さな種を渡します。冒険者たちには精霊魔法の魔力（シャーマン技能レベル＋知力ボーナス）に＋１する指輪をくれます。

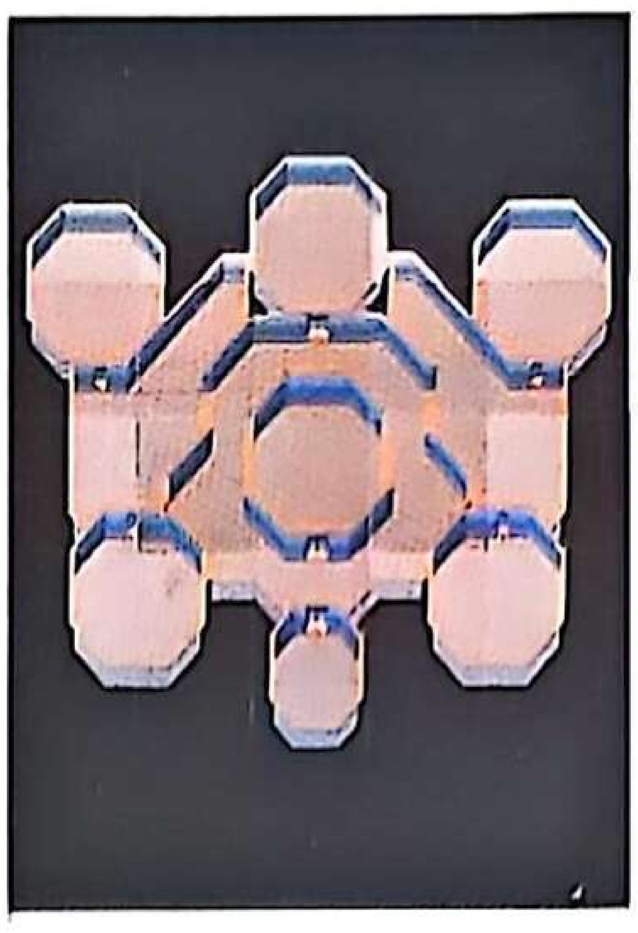
精霊は冒険者たちにねぎらいのことばをかけると、一瞬で全員を三つ岩の崖まで送り届けます。

結末 種を手に入れたアーロンは、今は貧しくて何もできないが、この地が豊かになれば、必ず礼をすると言います。

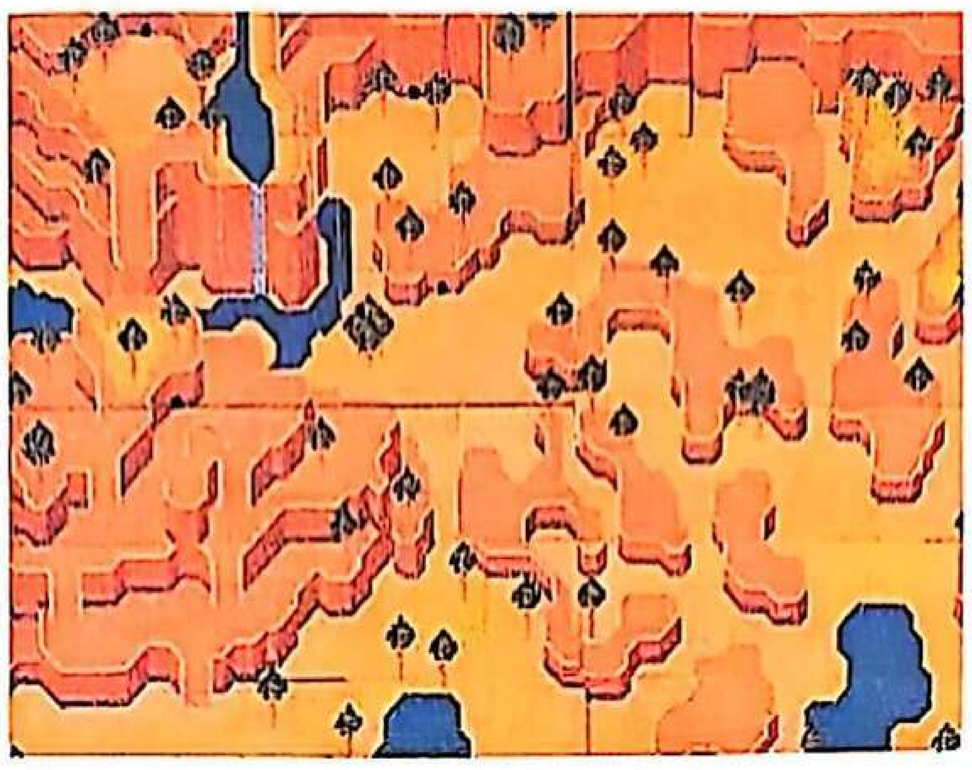
アーロンとともに戻ってきた場合の経験点は1500点。１つ目の迷宮を抜けただけで戻ってきた場合は800点です。

力の迷宮



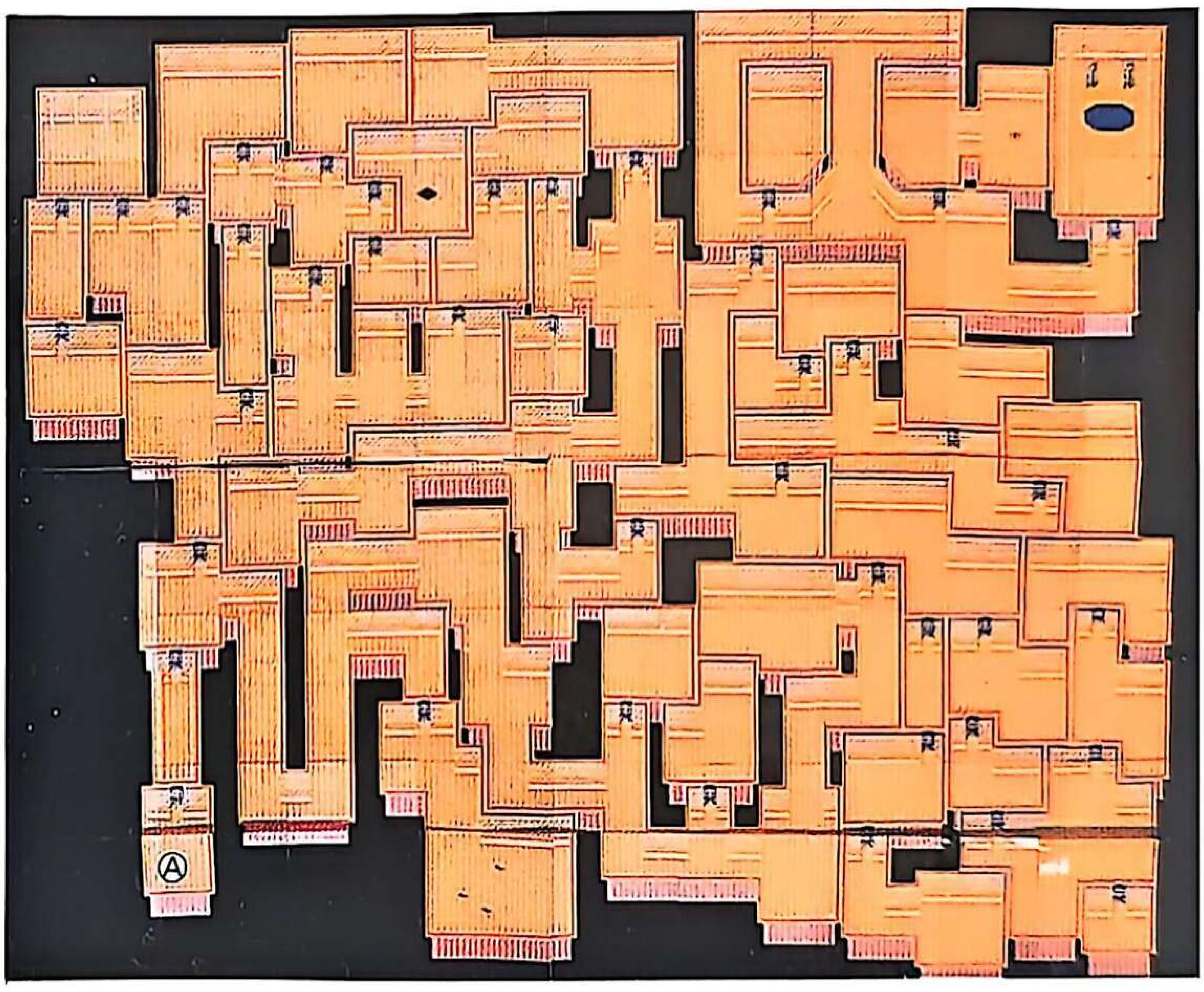


知恵の迷宮



命の迷宮

黄金城の内部



Ⓐ３つの迷宮をクリアするとここに出る

城の中の扉には、一定の法則に従った鍵がかかっています。この鍵をはずして奥へ進ことも試練の一つになっています。ただ、テーブルトークで使用する場合は、この部分は省略して、知恵、力、命の迷宮での試練をメインにしたほうがいいでしょう。

Advice

文章量の関係で、迷宮内部のくわしい解説はできませんでしたが、PC版の迷宮はあくまで参考に、各マスターがプレイヤーに合った迷宮をデザインしたほうがいいでしょう。

迷宮に登場するモンスターは、ゴブリン・ロード、ジャイアント・アント、パイソン、ワイト、ガーゴイルなどの３〜４レベルのモンスターです。

冒険談その㉓ PC 上水道

●対応機種：PC　●対応レベル：２～３レベル
●依頼主：オランの冒険者の店の主人　●舞台：オランの水源用井戸
●発生条件：宿に宿泊すること

Guide

宿屋で迎えたさわやかな朝…のはずが、上水道から水が出なくなって、宿は大騒ぎになっています。水源に何か異変でも起こったのではないかと、心配した主人から冒険者たちは依頼を受けます。上水道をたどって水源までやってきた彼らは、井戸の底でクイズ合戦をやっている、はためいわくな老人と魔神に出会うのです。

導入 冒険者の店で一泊した翌朝、酒場へ下りてみると、店の主人が桶や壺をかかえてオロオロしています。わけを聞くと、今朝、急に上水道が止まってしまい、慌てて水をくみに行っているのです。このあたり一帯の水が止まっているらしく、周囲の家々でも大騒ぎになっているようです。

宿の主人は、何か厄介事が起こっていたら大変だから、ようすを見てきてくれないか？　と依頼します。報酬は一人300ガメルです。

本編 迷惑なクイズ合戦

上水道の仕組みは街の石工ギルドで聞くことができます。石工ギルドへ行くと担当のドワーフがやってきて、すでに調査をしているが、上水道の配管には故障は起こっていない。ただ、確かに水は流れてきていないので、水源で何かあったかも？　と言われます。

オランの水は町外れにある巨大な井戸からくみ上げられています。井戸の周囲には高い柵が張り巡らせてあり、入口のそばには一軒の家が建っています。冒険者たちが入口に近づくと、家から神経質そうな若者が出てきて「ここは関係者以外、立ち入り禁止だ」と言います。

井戸のようすについて尋ねても、疑わしそうに「なぜそんなことを聞くんだ？　変わったことなんかない」と言うだけです。冒険者たちが中に入ろうとすると、「責任者は急に呼び出されて留守なんだ。夕方には帰ってくるから、それまで待つんだ」と言って取りあいません。

小屋から少し離れたところにも、井戸への入口がありますが、そちらへ行くと若者が慌てて駆け寄ってきます。冒険者たちが水が止まったので、井戸を見せてほしいと言っても、「身分のはっきりしない人を井戸に近づけて、毒でも入れられたら大変だから」と、どうしても通してくれません。

井戸に入るには、石工ギルドで許可をもらわなくてはなりません。

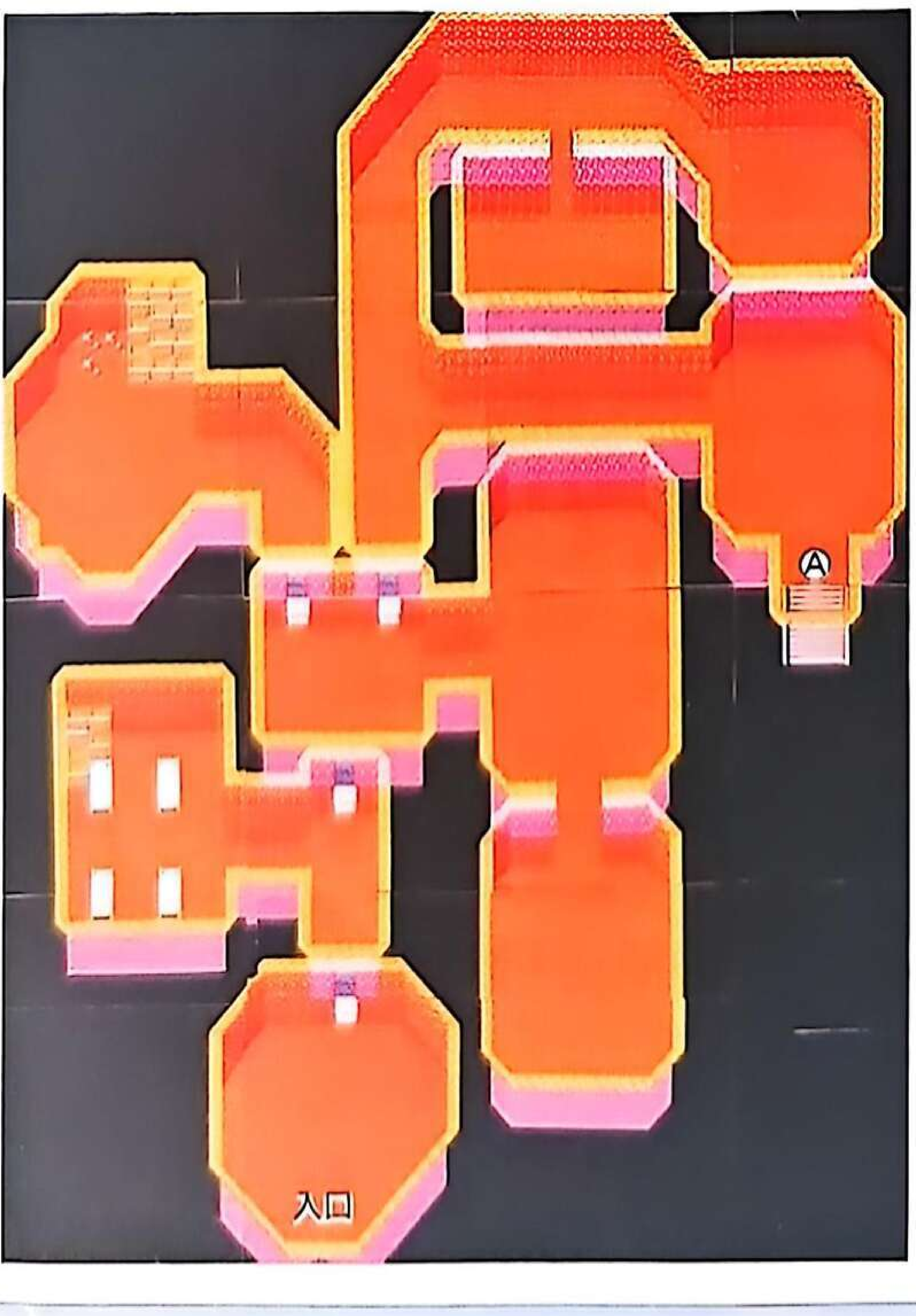
石工ギルドでわけを話すと、許可書を渡してくれます。許可書があれば井戸の中に入ることができます。

井戸の周囲には貯水池がありますが、すっかり干上がっています。

井戸の中は井戸を掘る工事の間、物置や休憩場になっていた小部屋がいくつもあります。井戸の底へ下りて行くと、水が不規則に増えたり減ったりを繰り返しています。しかし、肝心の水源へ行くまでに頑丈な扉があって、通ることができません。鍵を開けるには

井戸／地下1階

奥へ行こうとしても、鍵のかかった扉があって先には進めません。まずは右手前の部屋で倒れている管理人を助けましょう。



井戸の中には特にモンスターを出さなくてもいいでしょうが、必要ならバットやバイパー、ジャイアント・トードを出してください。データは254ページにあります。

魔法を使うか、シーフが難易度12の鍵開けに成功しなくてはなりません。

失敗して開かなかった場合でも、一度外に出て小屋へ戻れば、若者が鍵を渡してくれます。

扉を開けて水源へ近づくと、話し声が聞こえてきます。見ると水が湧きだしている泉の縁に一人の老人が座り、水の上には巨大な魔神が浮かんでいます。老人は魔神に謎かけをしますが、魔神の答えはまちがっており、老人が首を振ると、魔神は悔しそうに水を飲みます。そのたびに溜まりかかっていた水が減ってしまいます。

声をかけるまで、老人も魔神も冒険者たちに注意を払いません。老人に何をしているのか尋ねると、

「見てわからんかね？　こいつと頭の体操をしとるんだ。だがこいつは一度も正解しおらん。せっかく計算を教えてやったというのに」

老人のことばに魔神は不服そうにうなり声を上げます。

「俺はまちがってはいないぞ。爺さんがおかしいんじゃないのか？」

老人が「16－7」というと、魔神は「7」と答え、老人が「5＋5」といえば魔神は「12」と答えます。老人と魔神は、それぞれがまちがっていると言い合い、冒険者たちに判定を求めます。

冒険者たちが「魔神がまちがっている」と言うと、魔神は憤慨して指を折りながら計算を始めますが、なんと、魔神の手は8本指なのです。老人が「十進法」で計算しているのに、魔神は「八進法」で計算しているので、答えが合わないのです。冒険者たちがこのことを指摘すれば、老人と魔神は仲直りをし、「次は砂漠でどちらが高く砂の塔を造れるか勝負だ」などと言いながら、井戸から去って行きます。

冒険者たちが気づかないようでしたら、老人が「9」と言うと、魔神が「そんな数はない。11だ」と反論したり、わざと数を「1～7、10」と数えたりしてください。

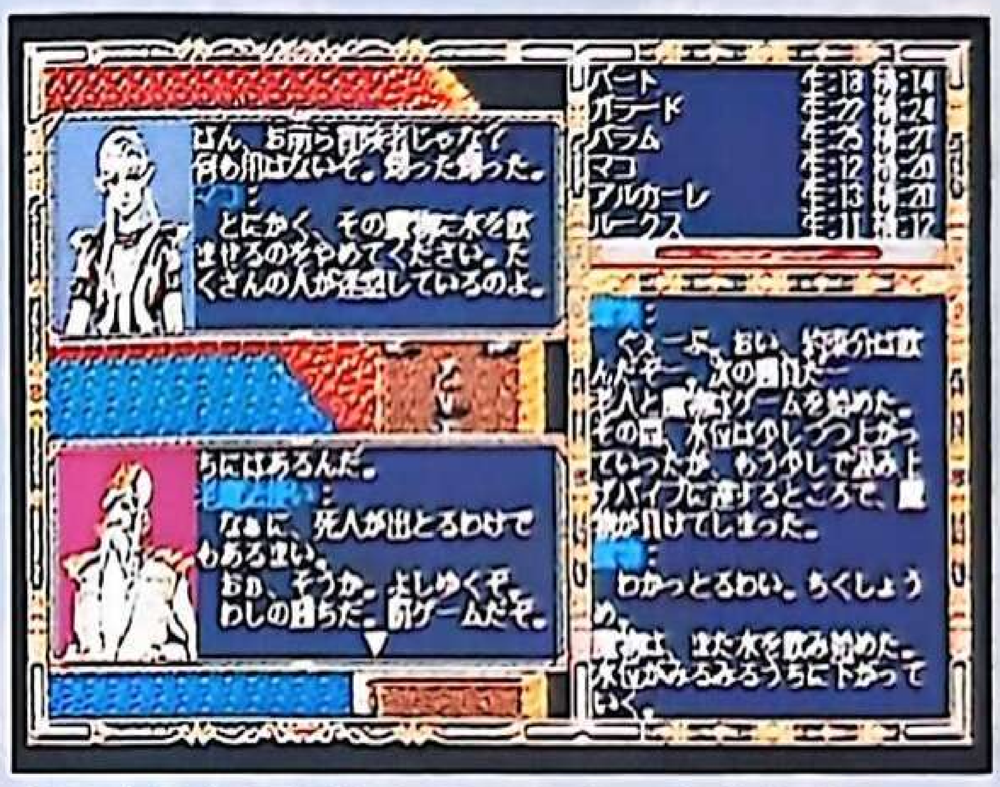
結末　老人と魔神がいなくなれば、水はすぐに溜まりはじめ、上水道に水が流れるようになります。宿へ戻れば主人は喜んで報酬を払ってくれます。

この冒険で得られる経験点は1000点です。

Advice

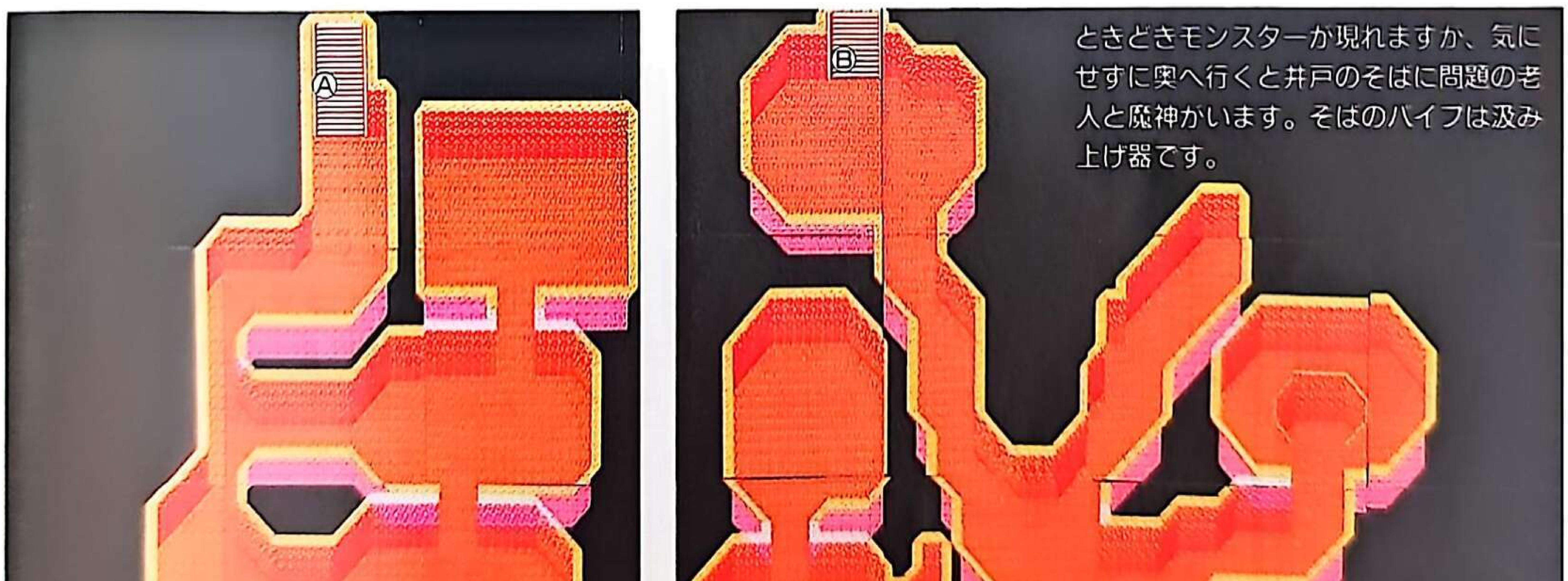
PC版では、老人の出す謎かけに答えることで、イベントをクリアして、事件が終わったあと「魔神の指の数のせいで答えが合わなかったのだ」とわかってオチになります。ここでは、そのオチを謎にしてみました。

「八進法」がわかりにくいと思われる場合は、市販のクイズ本などを参考に、純粋な謎かけシナリオにしてください。



どのような原因かと思いきや、まさか魔神が水を飲み干していたとは。

地下2階／地下3階



冒険談その㉔ SFC/PC

神像の鉾

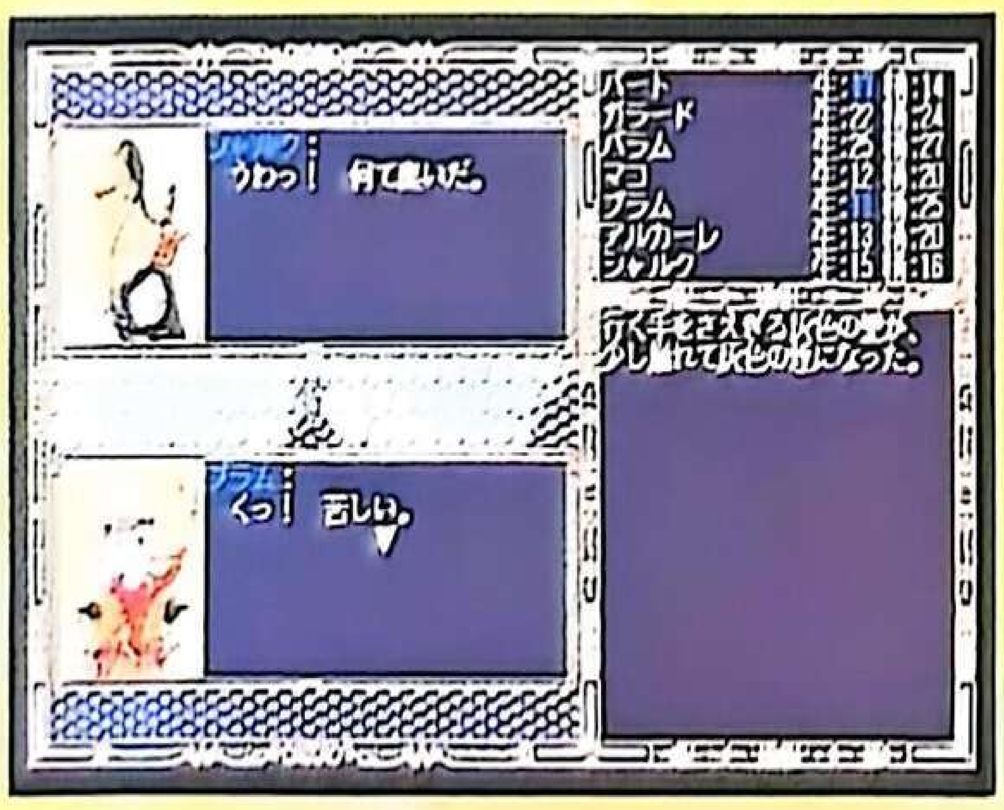
●対応機種：SFC/PC　●対応レベル：２～３レベル
●依頼主：冒険者シャルク（SFCでは「タッド」）　●舞台：オランの地下道
●発生条件：①「謎の神像」（P.14）をクリアしていること

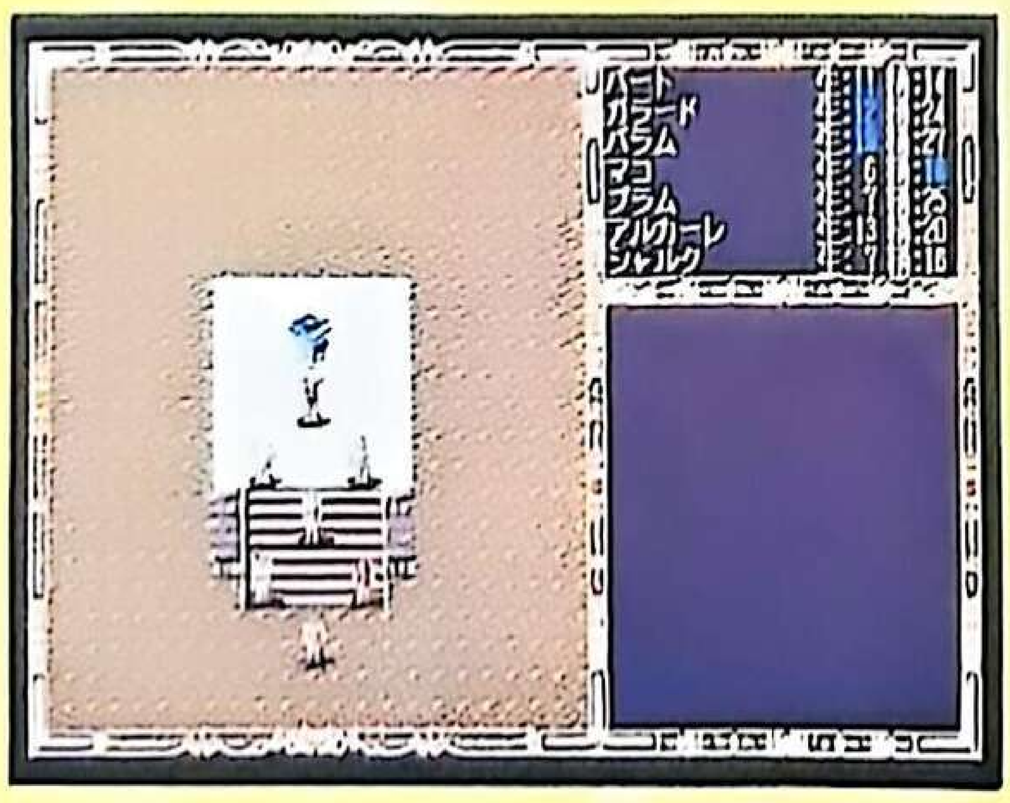
Guide

古代の古墳に隠された宝を探す男とともに、オランの地下道に入り込んだ冒険者たちは、異常なカビとキノコの大発生に進路を断たれます。どうやらこのキノコは魔術師ギルドから盗まれた特殊なもののようです。

どうにか困難を乗り越えた冒険者たちを待ち受けていたのは、古墳に仕掛けられたトラップ——知恵を絞らねば解けない謎解きの罠でした。

地下道と地上を幾度か往復しなくてはならないので、マップは小さめがいいでしょう。台座（水晶）の順番はセージの知識ロールでわかってもかまいません。





導入 オランの冒険者の店でたむろしている冒険者たちに、一人の男がもうけ話を持ちかけてきます。彼はオランのすぐ外にある、古代の古墳への入口を見つけたのですが、一人では心もとないので、同行してくれる冒険者を探しているのです。

賢者の街オランは、古代王国時代の都市の遺跡の上に建設されています。古墳へは、まずオランの下水道から遺跡に入り、遺跡から古墳への道を探るしかありません。報酬は探索中に見つけた宝の７割です。

本編 胞子の壁

男とともにオランの地下道へもぐり込んだ冒険者たちは、ネズミやコウモリに悩まされながらも、古代の都市の一部にたどり着きます。しかし、そのあたりから周囲にホコリのようなものがたちこめ、壁にはカビが生えるようになります。

やがて、行く手を灰色の壁がふさぐ場所に出ます。この壁は胞子のかたまりで、触れると細かな霧のようになって舞い上がります。この霧に包まれると呼吸ができなくなります（霧の中から出れば呼吸できるようになります）。

古墳への道はここ以外にはありません。

この胞子を見たとき、魔術師か盗賊がソーサラー（またはシーフ）スキル＋知性度ボーナスを基準値に、目標値10の成功ロールに成功すれば、数日前、魔術師ギルドの賢者の家から「胞子の入った銀の壺」が盗まれてしまい、かなりの騒ぎになっていることを思い出します。

魔術師ギルドへ報告に行くと、受付は冒険者たちの服についた胞子を持って、奥に下がります。ややあって、冒険者たちは奥の部屋へ招かれ、事件の担当の賢者から発見場所について尋ねられます。胞子はやはり盗まれたもので、賢者は胞子の近くに銀の壺が落ちていないか調べるように依頼します。報酬は一人500ガメルです。また、胞子の霧で息ができなくなることを話せば、顔をすっぽりと覆い隠す仮面を人数分貸してくれます。この仮面をつけていると、毒を吸い込まなくなるのです。貴重なものですから、必ず返すように念を押されます。

仮面をつけると胞子の霧の中に入ることができます。胞子の霧の奥にはキノコの化け物、リトル・ファンガスとレッサー・ファンガスがおり、冒険者たちに襲いかかってきます。レッサー・ファンガスは壺を盗んだ盗賊のなれのはてで、ファンガスたちがうろついていたあたりを調べれば、銀の壺が見つかります。

さらに奥へ進むと胞子は少なくなり、まったくなくなった頃、古墳へ通じる道が見つかります。道は大きな扉に行き着いて終わっています。扉には鍵がかかっていますが、同行を頼んだ男が奇妙な形の金属板を、扉の凹みにはめ込むと、鍵はあっけなくはずれます。

古墳の中に入ると、どこからか声が聞こえてきます。

「エレメンタルの法則を知るもののみ我が宝を得られるだろう」

古墳には中央の大きな部屋を囲むように６つの小部屋があり、そのどの部屋にも不思議な色合いの水晶柱が立っています。これらは「混沌」「光」「炎」「風」「水」「土」「闇」を示しており、定められた順序に叩けば、隠された宝物

庫が姿を現します。

中央の部屋（混沌）

水晶柱の前に立つと声が聞こえます。「われは混沌。すべてはわれから生まれ、すべてはわれに還る。宝を望む者。我に触れよ」

右上の部屋（光）

水晶柱の前に立つと声が聞こえます。「われは光。はじめに生まれたわれは、世界に輝きと温もりを与える。宝を望む者。我に触れよ」

右の部屋（炎）

水晶柱の前に立つと声が聞こえます。「われは炎。光とともに現れ、命をはぐくみ、うろたえさせる。宝を望む者。我に触れよ」

右下の部屋（風）

水晶柱の前に立つと声が聞こえます。「われは風。争いを招く兄と、たゆたい、ゆらぐ弟の間でさすらうもの。宝を望む者。我に触れよ」

左下の部屋（水）

水晶柱の前に立つと声が聞こえます。「われは水。天と地をつなぐもの。光と闇の間にいる４兄弟のひとり。宝を望む者。我に触れよ」

左の部屋（土）

水晶柱の前に立つと声が聞こえます。「われは土。４兄弟の末のもの。沈黙をまもり、闇に近しきもの。宝を望む者。我に触れよ」

左上の部屋（闇）

水晶柱の前に立つと声が聞こえます。「われは闇。光を払い、母なる混沌に還すもの。宝を望む者。我に触れよ」

この順序に水晶柱に触れると、触れた水晶柱が淡く輝き、透き通った微かな音が響きます。間違った順序に触れると、なにも変化は起きません。もしも、それまでに正しく触れた水晶があった場合は、間違ったとたんに、すべての水晶は光を失い、また最初からになります。

闇の水晶のあとに、もう一度混沌の水晶に触れると、混沌の水晶がひときわ明るく輝き、宝物庫の扉が現れます。

宝物庫の中には、美術品や宝飾品などが納められています。その中に小さな飾り物の鉾が混じっています。大きさやデザインが、以前に「奇跡の店」のおやじに渡した神像の斧に、よく似ています。

冒険者たちの取り分は、一人あたり1000ガメルぶんの宝飾品（古代王国時代、貨幣は使われていませんので気をつけてください）と、２Ｄ＋10ポイントの魔力のこもった魔晶石が５つ、魔法の杖の代わりになる魔法の指輪が１つ。クラウドエッグ（効果はアイテム表を見てください）が２つです。

結末 冒険者の店へ戻ってきた男は、自分の取り分を得て、意気揚々と去って行きます。魔術師ギルドへ事の顛末を報告すれば、報酬を得ることができます（仮面を返すのを忘れないように）。

さらに「奇跡の店」に鉾を持ち込むと、おやじが1000ガメルで買い取ってくれます。

この冒険で得られる経験点は、宝を得たことで500点。胞子の一件を魔法使いギルドに報告したことで300点。鉾を「奇跡の店」に持ち込んだことで200点の、合計1000点ぐらいがよいでしょう。

Advice

古墳の謎かけが簡単すぎると思う場合は、古墳をもっと大きくしてさまざまな仕掛けを加えてください。

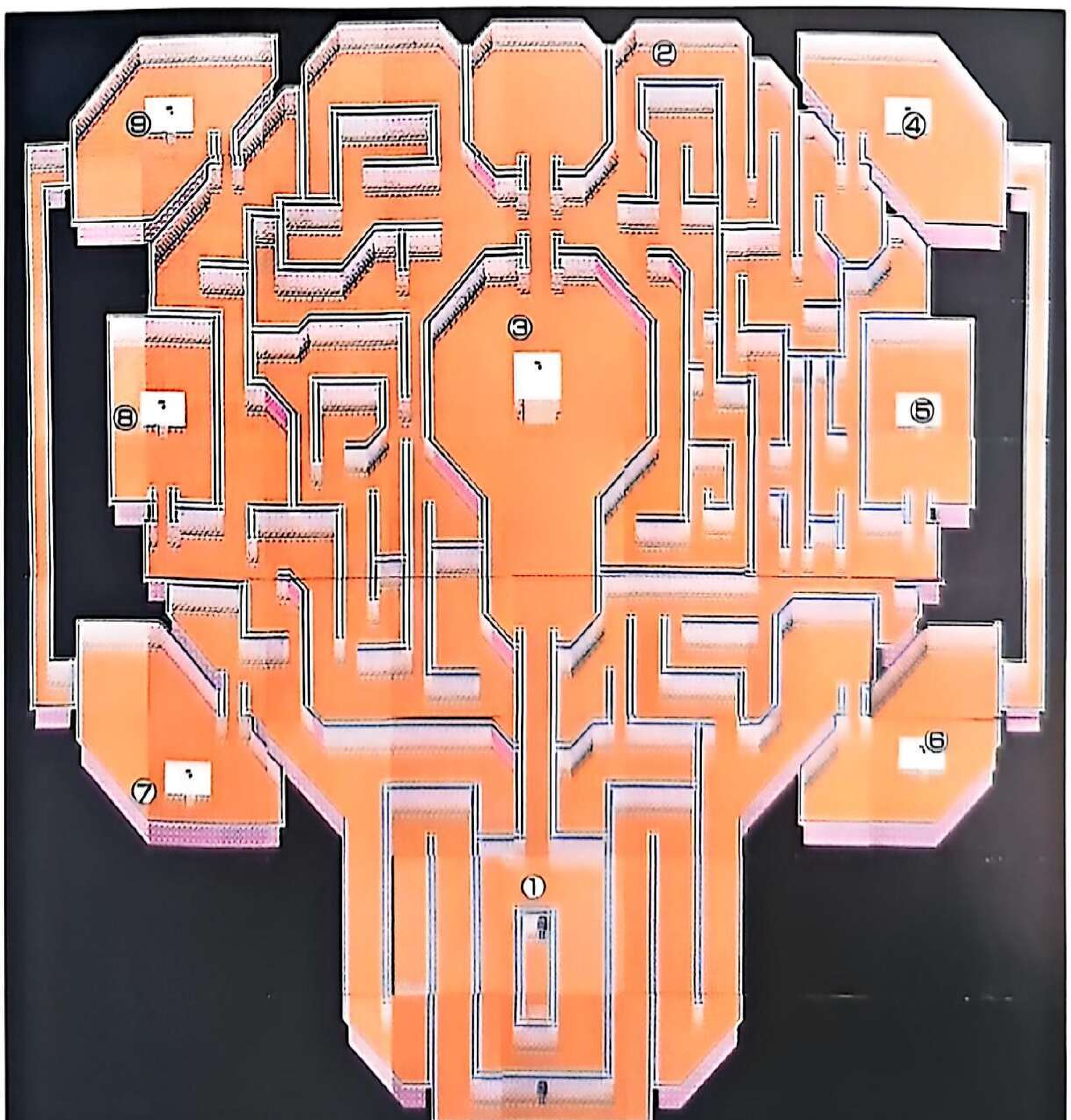
地下道にはジャイアント・ラットやバンパイア・バット、バットが出現します。データは254ページにあります。胞子の壁で出現するリトル・ファンガスとレッサー・ファンガスも同ページを参照してください。

〈SFC版での変更点〉

PC版では話を持ちかけてきた男は、罠にかかって死んでしまいますが、SFC版では、ハッピーエンドになっています。また、壺が地下道にあった理由が、PC版はゴミとして捨てられたものが落ちてきたことになっています。

地下遺跡

宝物庫の扉を開けるには、遺跡の中に置かれている７つの台座（SFCでは水晶）を一定の法則で叩いて行かなくてはなりません。このときに忘れてはいけないのが「混沌にはじまり、混沌に終わる」と言うこと。順番に叩いた後にもう一度混沌の台座を叩かなくては扉は開きません。



①地下通路より　②隠し扉（SFCのみ）　③混沌の水晶柱　④光の水晶柱　⑤炎の水晶柱
⑥風の水晶柱　⑦水の水晶柱　⑧土の水晶柱　⑨闇の水晶柱

冒険談 その㉕ PC

盗賊たちの狂詩曲

●対応機種：PC　●対応レベル：2～3レベル
●依頼主：速足のタッド　●舞台：パダ、オラン、ナムゴー
●発生条件：⑱「ナイトシェード現る」(P.44)をクリアしていること

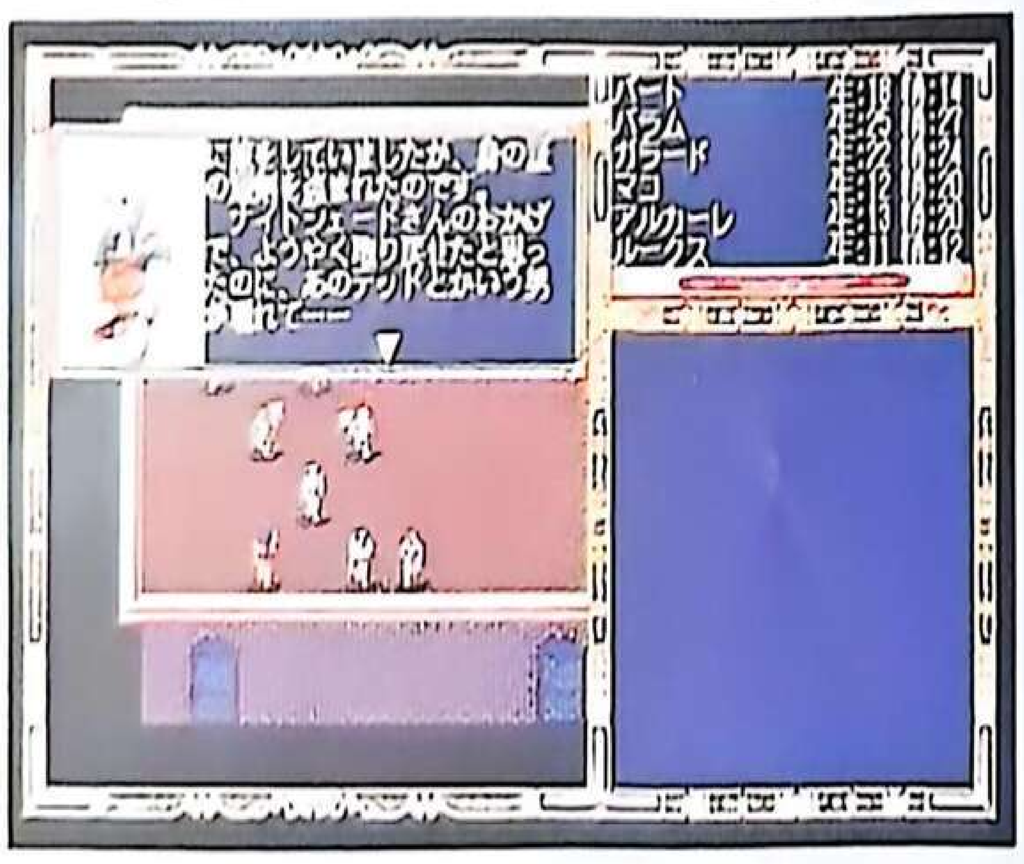
Guide

パダの冒険者の店で、冒険者たちはタッドと名乗る男から、ナムゴーまでの護衛を依頼されます。しかし、その道中で魔法の不意打ちを受けて、全員が捕らえられてしまいます。

気がついたのは、どこかの屋敷の一室。タッドのおかげで部屋から出たものの、タッドはすぐに姿を消します。不意打ちをした犯人を捜そうと、屋敷の探索を始めた冒険者たちの前に立ちふさがったのはナイトシェード。本当の悪党はタッドだったのです。

タッドの企みで屋敷は警備兵に取り囲まれたうえに焼き打ちにあい、冒険者たちはナイトシェードの助けで、ようやく逃げ出すことができます。ナイトシェードと手を組んだ冒険者たちは、悪党たちに復讐するために動き出します。

タッドは冒険者たちを巻き込むことで、ナイトシェードにフェイントをかけようとしたようです。ただ冒険者が彼女と知り合いだと知らなかったのが誤算でした。



PC版の画面ではタッドがテッドになっています。

導入 パダの冒険者の店にいる冒険者たちに、タッドと名乗る男が話しかけてきます。彼はナムゴーまで貴重な短剣を運ばなくてはならないので、護衛を探しているのです。

報酬は一人800ガメルならどうにか出せると言います。

本編 急襲!

ナムゴーまであと1日の夜、野営地にいきなり＜スリープ・クラウド＞がかけられます。抵抗するための目標値は16です。眠っている者は抵抗できません（クリティカル成功の場合は抵抗できています）。

抵抗して起きている者には、＜サイレンス＞と＜ホールド＞（どちらも目標値16）、そしてもう一度＜スリープ・クラウド＞がかけられます。

次に気づくと、どこかの部屋の中にとじ込められています。タッドがゆさぶっており、意識を取り戻したと見ると、「短剣を取られたので、取り返しに行きます。他の人を起こしてください」と言って、止める間もなく出て行きます。部屋は物置のような感じですが何も置いてありません。武器は取り上げられていますが、上への階段の脇に、かためて置いてあります。

1階に出たとたんに、ナイトシェードの声が聞こえます。

「まさか、あんたたちがあんなコソ泥の手助けをしてるなんて。ここはあたしのアジトさ。短剣を取り返そうとしたら、あんたたちまで捕まえちまったとはね」

実は短剣はナイトシェードの恩人のところから盗まれたもので、タッドが犯人なのです。話の途中で、2階から騒ぎの物音が聞こえてきて、ナイトシェードは階段をかけ上がって行きます。

2階は客間のようになっていますが乱闘があったらしく荒れているなかでマーディが腕を押さえてうめいています。タッドが不意をついて襲いかかり、ひるんだところで短剣を奪って逃げ去ったのです。

そこにカインズが入ってきます

「外に警備兵たちが集まって来ますぜ、それも油やらたいまつを抱えてやがる。やばいですぜ」

外を見ると警備兵たちが集まりつつあります。ナイトシェードは冒険者たちを地下にある船着き場へ案内します。船に乗って洞窟を抜けると、ナムゴーのはずれの海岸線に出ます。背後、かなり遠くに立つ建物から、煙と火の手が上がっているのが見えます。

ナイトシェードは、タッドと彼の背後にいるベインという商人が、仕組んだことだと言います。ベインという商人は、以前ナイトシェードに商売（もちろん後ろ暗いものです）をめちゃくちゃにされたことがあり、恨んでいるのです。

ナイトシェードたちが逃げ出したことは、知られていないだろうから、今ならベインも油断しているだろう。短剣はベインのところにあるはずだから、取り返すのは今だ。しかし、タッドがうろついていると、すぐに見つかって報告されてしまう――ナイトシェードはタッドを追うので、その間に冒険者たちに短剣を奪回してほしいと依頼します。ベインは他にも宝を隠し持っているはずです。それを山分けしようと言うのです。

引き受ければベインの屋敷の場所を教えてくれます。断ってもかまいません。その場合はオラン近くの岸辺に

いたあとで別れるだけです。

オランにあるベインの屋敷には人影があまりありません。じつはベインは商談があるので出かけているのです。ベインの部屋を調べると、オランの郊外に遺跡によく似た変わった建物を建てた費用の明細が見つかります。罠や鍵があるところを見ると、ここに宝を隠したようです。

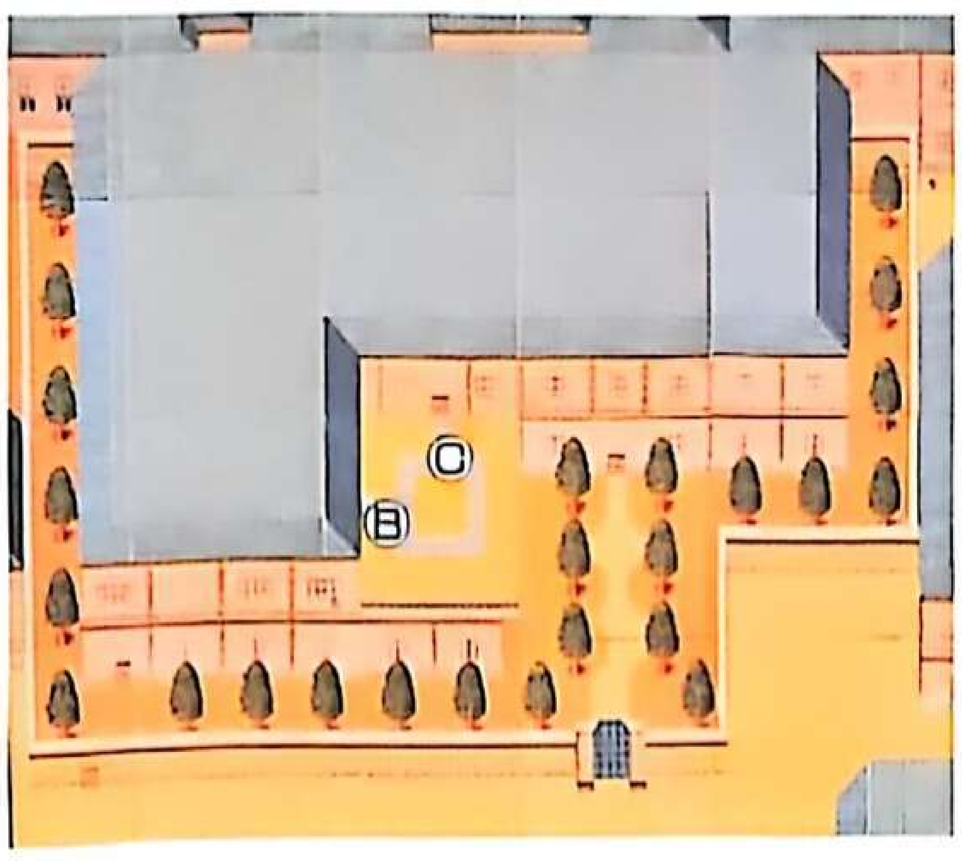
明細に記録されていた場所へ行くと、たしかにそれらしい「新しい遺跡」が見つかります。遺跡の奥へ行くと、宝物庫があるらしい部屋の前で、ナイトシェードたちとはち合わせします。彼女たちはタッドを捕まえて、この場所について聞き出したのです（タッドは盗賊ギルドに引き渡されています）。

宝物庫には短剣の他にも、銀製のチェインメイル、30ポイントの魔晶石、1000ガメル相当の宝石、さまざまな宝飾品などが見つかります。

短剣を手にして「これであの人に借りが返せるよ」とナイトシェードはほっとしたように笑います。

結末 ナイトシェードと別れた数日後に、ベインが取引で失敗して、オランから逃げるように立ち去ったとの噂が聞こえてきます。

ナイトシェードの手伝いをして、ベインの屋敷に忍び込み、短剣を取り返した場合は、得られる経験点は1000〜1500点。途中で別れてしまった場合は600〜800点です。



Advice

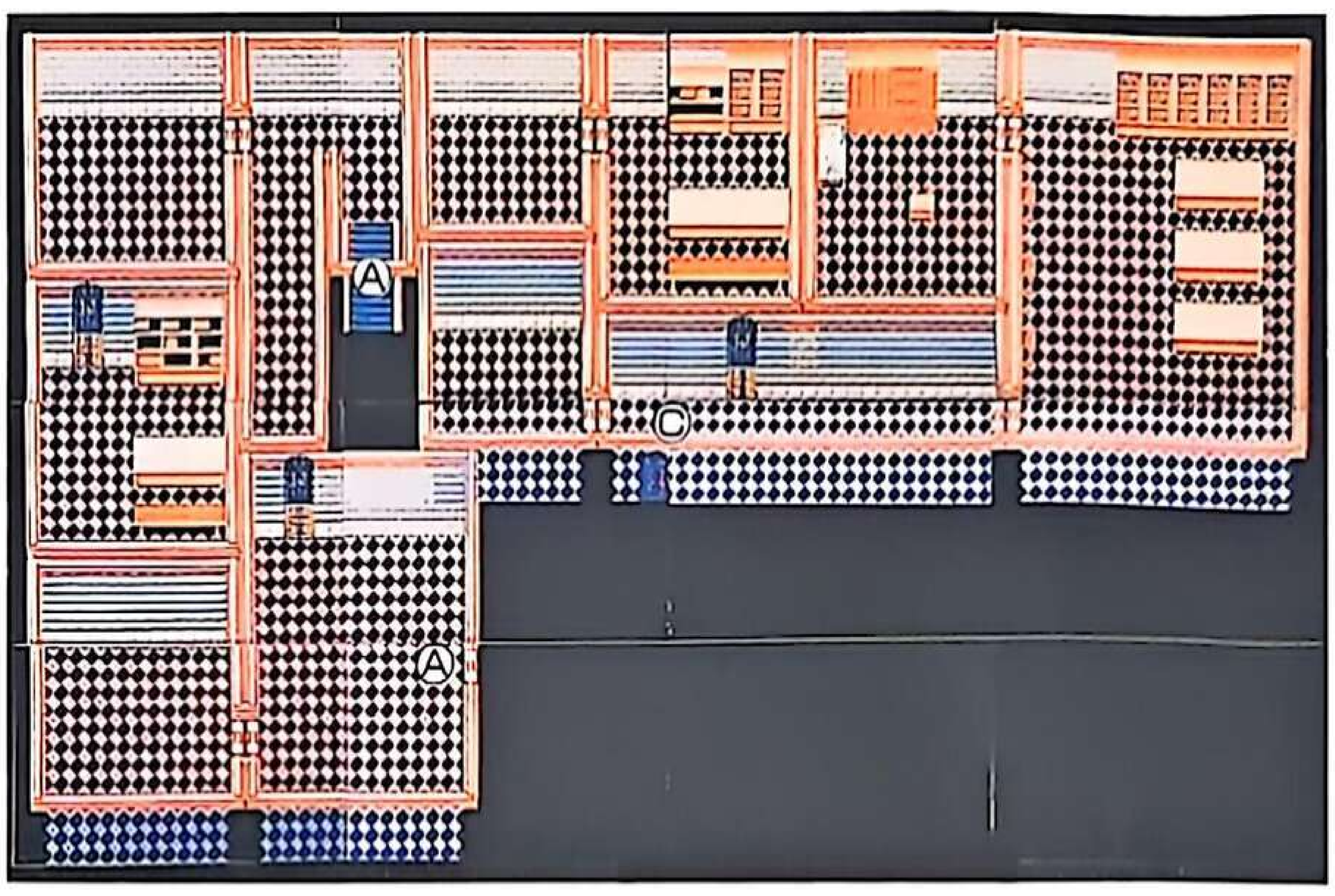
このシナリオはPC版に少しアレンジを加えました。本当なら<スリープ・クラウド>で無理やり眠らせる展開も改良したかったのですが……。

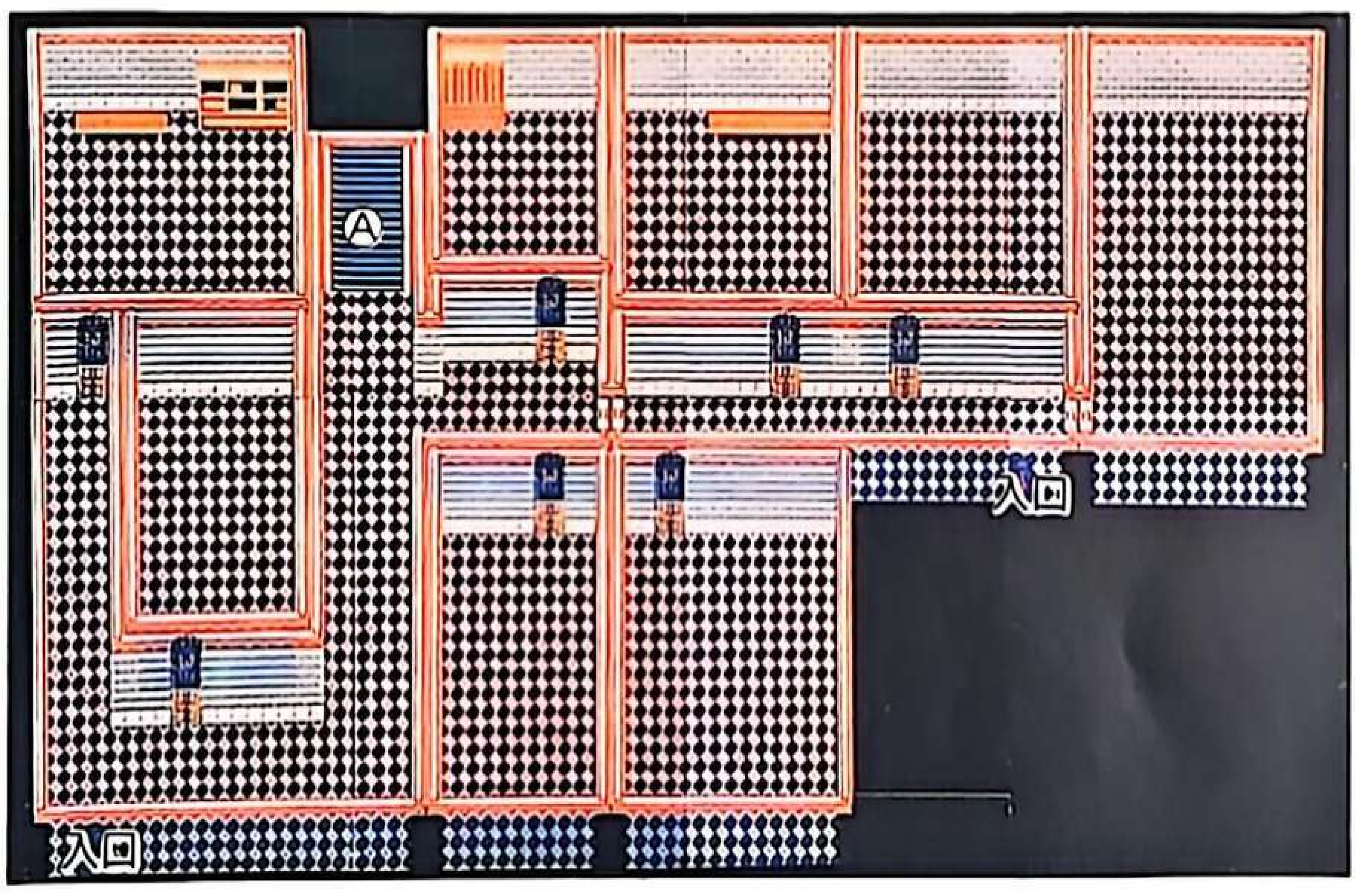
こういった強引な展開はコンピュータゲームの得意技といえるでしょう。しかし、テーブルトークRPGではあまり使いたくない手です。

もっとよい展開がある場合は、変更してください。

ベインの館／2階

ベインの屋敷の中では、用心棒と遭遇するかもしれません。その場合は256ページにある「戦士（雑魚）」を使ってください。遺跡もどきには何もモンスターはいません。

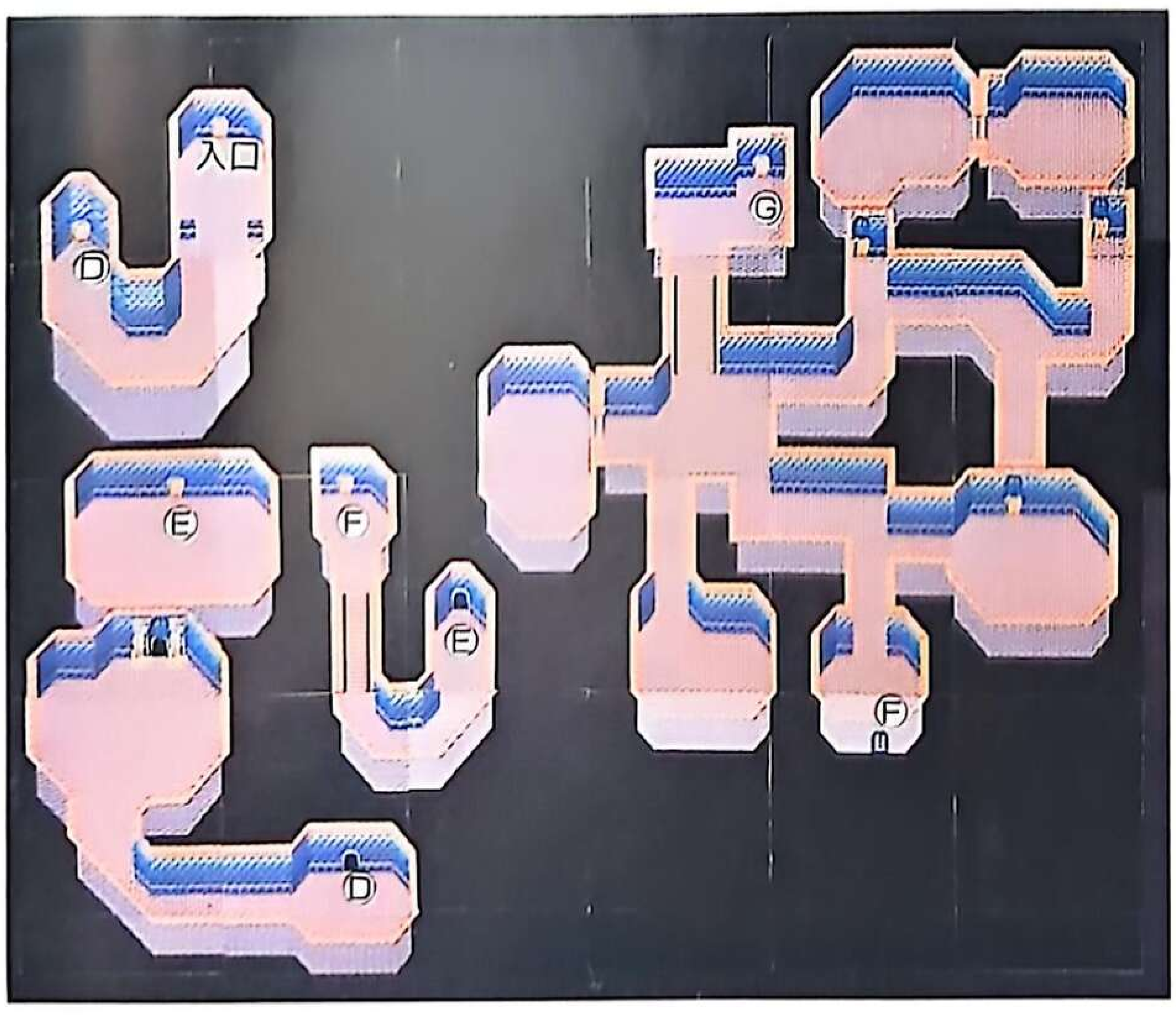




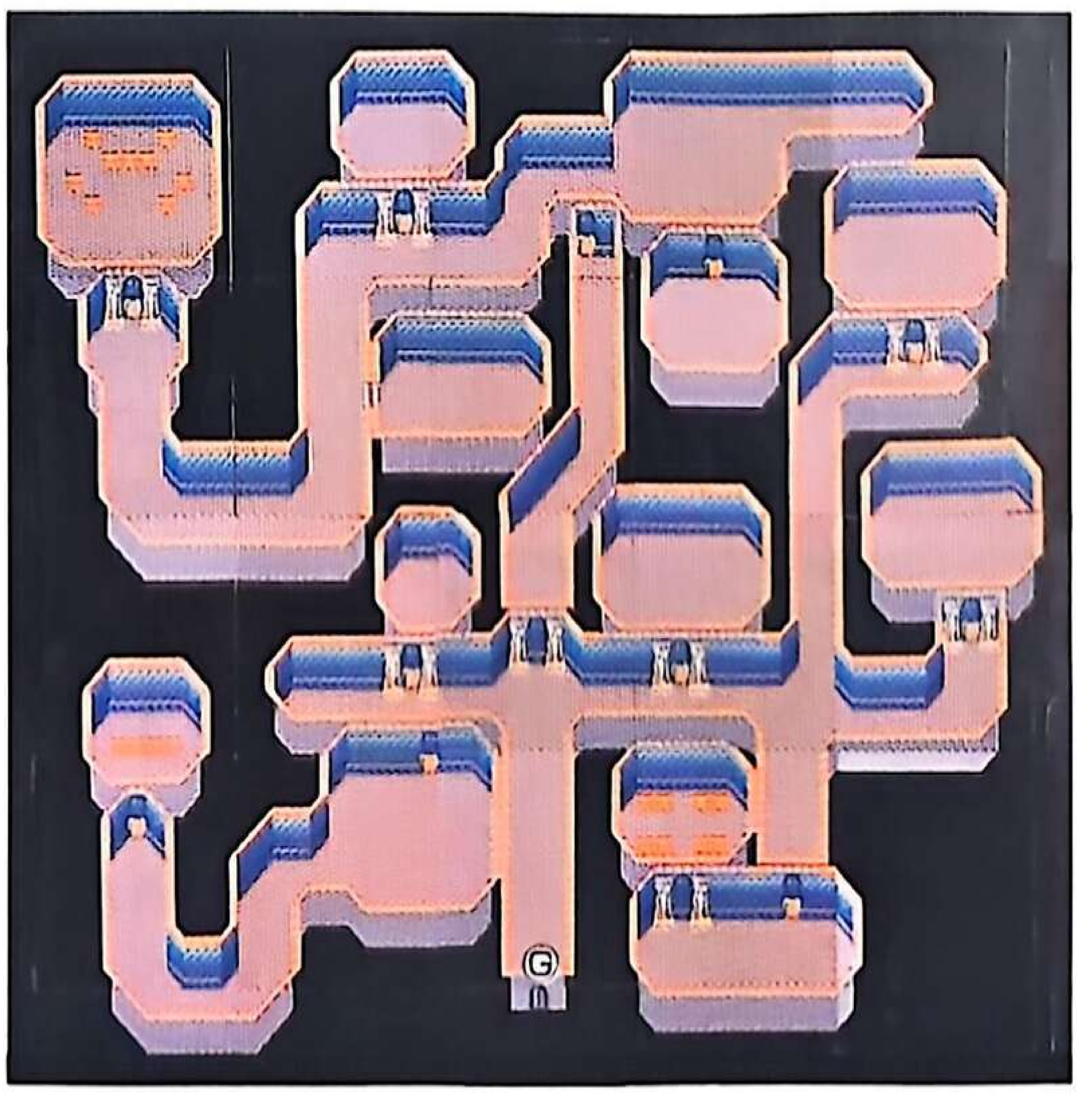
1階

ベインの館は主人の外出に合わせて使用人も休暇をとったらしく、誰もいません。あまりにも気抜けしてしまうと思う場合は、用心棒を残しておいたり、扉や棚などに罠を仕掛けてください。

遺跡／各エリア



宝石のフロア



冒険談
その㉖
SFC

白霧の幽霊船

●対応機種：SFC　●対応レベル：２～３レベル
●依頼主：ナリアの護衛シャノン　●舞台：ホープ村の西にできた崖
●発生条件：⑮「宿屋の惨劇」（P.42）を終了していること

Guide

魔界への門を開く３つの水晶球。その謎を追ってオランの魔法使いギルドへ向かった冒険者たちは、同様の水晶球を持っていた魔法使いのうわさを聞きます。しかし、魔法使いは隠退後、船の事故で行方知れずになっています。ただ、彼の船にそっくりな船が、ホープ村の近くで目撃されています。

ホープへ向かった冒険者たちは、問題の船が満月の夜にだけ現れる幽霊船――それも陸の上に現れる――だと知ります。いったい、船に何が起こったというのでしょうか？

暗く妖しい谷間に立ち込める霧と、朽ちた船のシルエット。怪奇小説のノリで。

導入

⑮「宿屋の惨劇」の終了後、冒険者たちが宿から出ようとすると、商人の娘ナリアの護衛、シャノンが「オランまで同行してくれないか？」と依頼してきます。シャノンは水晶の能力を知って、主人であるナリアに万が一のことがあってはいけないと、不安を感じています。そのために水晶のくわしい情報を得ようと魔術師ギルドへ行こうと考えています。この報酬は一人200ガメルです。

ナリアともう一人の護衛のスティアは医者へ行き、シャノンは冒険者たちに魔術師ギルドへの案内を頼みます。

魔術師ギルドでヒューが残した古文書を調べてもらえば、３つの水晶球が、神の魂を解放するためのものであり、これを用いれば、神話の時代に起こった神々同士の戦い、次いで古代魔法王国時代に魔術師たちの手で封じられた神を蘇らせることができるだろうということがわかります。

この文書を見たギルドの導師が、ここに載っているような水晶を、隠退した魔術師リンドグルムが持っていたと言います。しかし、リンドグルムは隠退後に購入した船で航海中に行方不明になってしまったのです。

ところが数カ月前、ある賢者がホープ村の近くの谷で、リンドグルムの船を見たと言ってきました。導師はもし、調査して何かわかったら、一人400ガメルの報酬を出そうと言います。

本編　水晶の輝き号

ホープで船について尋ねると、村の西に数カ月前の地震でできた谷があるのだが、満月の夜になるとそこに幽霊船が現れるのだと聞くことができます。船は夜更けに現れ、夜明け前には消えてしまいますが、その間なら中に入ることができます。

また、ヒューによく似た風体の男が、冒険者らしい男女２人を連れて、２日前に谷へ向かったということも聞くことができます。

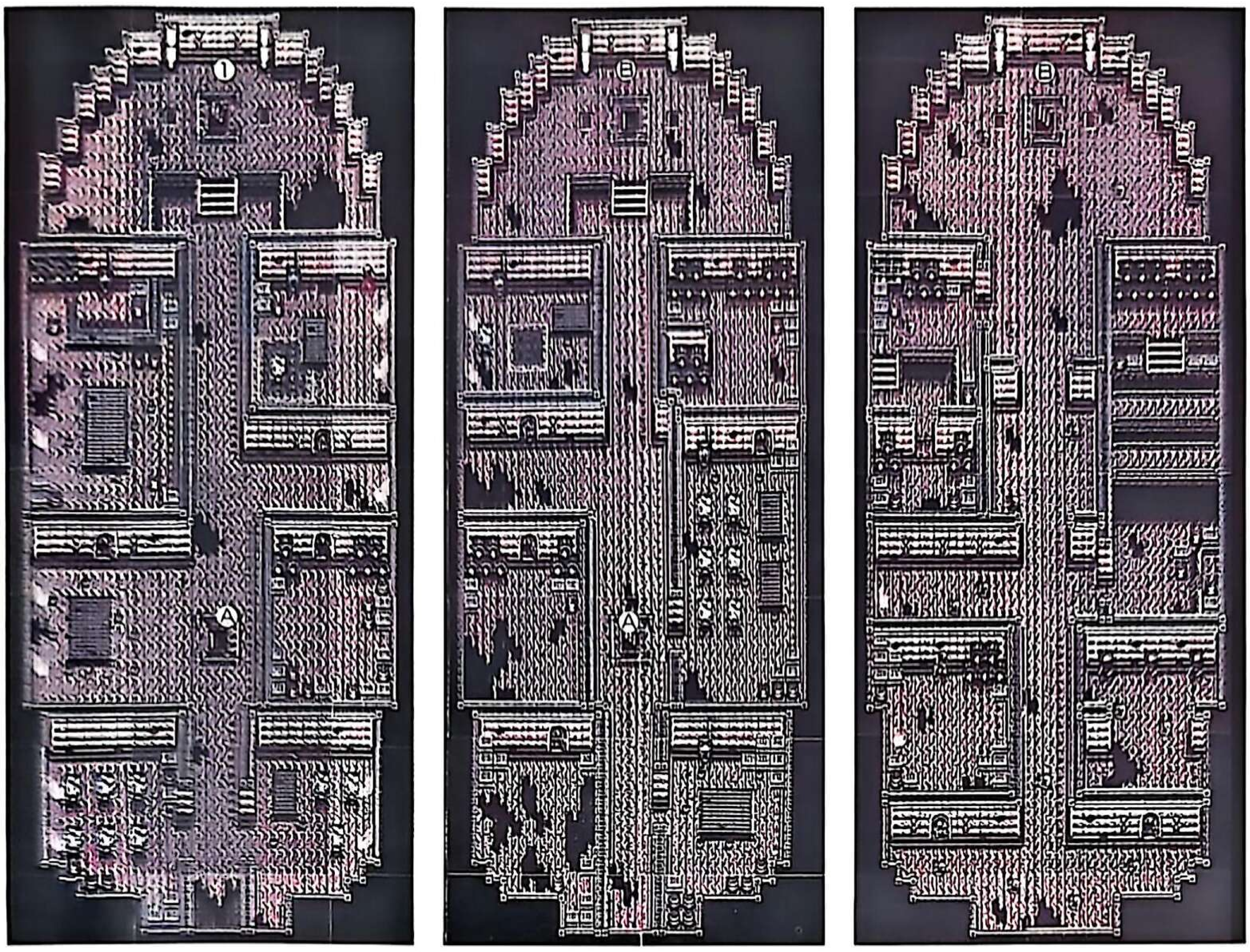
ホープから山道沿いに西へ向かうと、村で聞いたとおりの巨大な谷間に出くわします。谷底に竜骨と船底の跡がうっすらとついているのがわかります。

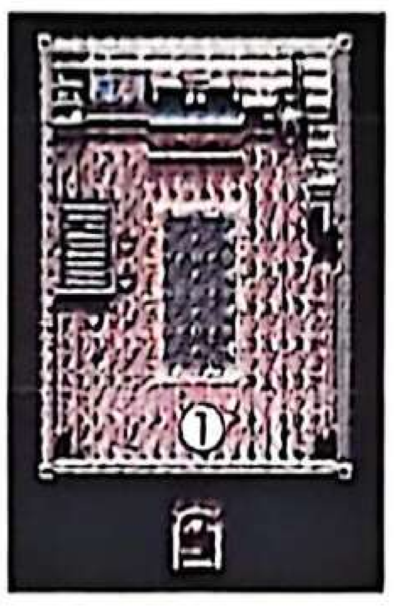
満月が中天にさしかかった頃、どこからともなく霧が立ち込めてきます。谷間を覆った霧の中に、こつぜんと船が現れます。船は船首から船尾まで30メートル。船縁までの高さは８メートルほどです。谷の崖ふちと甲板はほぼ同じ高さなので、簡単に乗り移ることができます。

船の中には乗員の死体と、ゴーストやファントムなどのアンデッド・モンスターが徘徊しています。ほとんどのモンスターは冒険者たちを見かけると襲ってきますが、２人だけ生前の記憶をとどめている幽霊がいます。一人はストーブ番のボルトという老人です。

老人は冒険者たちに、船長のコンラッドがリンドグルム様の財産を横流ししたあげくに、反乱を起こして船を乗っ取ったこと、リンドグルム様を捕らえて最下層に監禁したことなどを話します。彼は船の異変は、おそらくリンドグルム様がなにか魔法で船長たちに罰を与えたのだろうと考えています。

もう一人の幽霊は、一つの部屋に監禁されているアンナという女性です。彼女はリンドグルムの寵愛を受けていた侍女で、コンラッド船長が反乱を起こしたとき、捕らえられこの部屋に閉じ込められたのです。





①甲板より

幽霊船

船の甲板にある鍵のかかった部屋は船長の部屋で、リンドグルムを正気に戻して、コマンドワードを聞き出さなくては開けることはできません。リンドグルムがとじ込められている部屋の鍵は１層目の通路のどこかに落ちています。

問われると彼女は、この船を襲った悲劇について話しはじめます。魔術師リンドグルムは、とある古代王国の遺跡で莫大な財宝を見つけたあと、引退して研究に打ち込もうと、希望の地へ行くために船を買いました。

リンドグルムは財宝の管理を船長に任せていたのですが、船長は財宝を横流ししていました。それに気づいたリンドグルムは、船長に詰め寄りましたが逆に捕らえられてしまいます。リンドグルムが殺されなかったのは、船長が水晶球の利用法を聞き出そうとしたためです。船長はリンドグルムが水晶球を肌身離さず持っていたことから、かなりの値打ち物だろうと踏んだのです。

彼女は冒険者たちに、コンラッドを倒し、リンドグルムを助けてくれと依頼します。

船長の部屋は甲板にありますが、扉はリンドグルムの強い魔法で閉ざされています。リンドグルムは最下層の部屋に監禁されています。

リンドグルムは水晶の魔力をよく理解しないまま解放したために引き起こされた狂気にとらわれています。リンドグルム（の霊体）は冒険者たちに襲いかかってきますが、水晶を死体から奪えば正気に戻ります。

正気に戻ったリンドグルムは船長の部屋の扉を開いてくれます。アンデッド化した船長（シンというアンデッドです）を倒せば、船に残っていたアンデッドたちはすべて解放されます。リンドグルムも解放され、船は消えることなく谷に残ります。

冒険者たちが水晶を持って船を降りようとすると、手下を連れたヒューが現れます。ヒューは水晶球を奪おうとしますが、負けそうになると逃走します。

結末 水晶球を持って魔術師ギルドへ行くと、ギルドの導師はぜひ鑑定させてほしいと言います。鑑定にはしばらく時間がかかるので、当分預けることになります。シャノンは水晶の力を知って、魔術師ギルドに管理してもらうのが一番だろうと言います。

冒険者たちは約束どおり、シャノンから200ガメル、魔術師ギルドから400ガメルの報酬をもらいます。経験点は1300点です。

幽霊船の中にはスケルトン、ゾンビ、アッシュ、ゴーストなどが出現します。254ページのデータを参照してください。ヒューはファイター技能２レベル、ソーサラー技能３レベル、セージ技能４レベルを持っています。

Advice

最後、ヒューが逃げ切れない場合は、次のシナリオ㊸「ダンシング・オブ・デス」（P.98）で登場するカーニアという女性が救出にくるといいでしょう。

冒険談その㉗ PC
消え去りしエルフ

●対応機種：PC　●対応レベル：３～４レベル
●依頼主：エルフの村長フィローティリス　●舞台：トイン～ボルの街道。エストン山脈のエルフの村
●発生条件：パーティにエルフか、エルフ育ちのハーフエルフのキャラクターがいる

Guide

トインとボルの間をつなぐ街道を歩いていたとき、山へ通じる森の中から、エルフたちの助けを求める合図の叫びが聞こえてきました。駆けつけてみると一人のエルフが、ダーク・エルフたちに襲われています。

この山脈の中にあるエルフの村は、幾度となくダーク・エルフに襲われており、エルフたちは村を守るために、目くらましの結界を張ろうと考えて、そのために必要な「とねりこの実」を探していました。しかし、それに気づいたダーク・エルフたちが、とねりこを探しているエルフに襲いかかってきたのです。

ダーク・エルフを倒した冒険者たちに、エルフは助力を求めます。ダーク・エルフたちが見張っている森から、とねりこの実を採ってきてほしいとのです。

しかし、いざ森へ行ってみると、すべてのとねりこは切り倒されたり、焼き払われたりしていました。もはや打つ手はないのでしょうか？

導入 トインとボルをつなぐ街道を歩いていると、山手の森の中から、鹿が鳴いているような声が聞こえてきます。エルフか、エルフ育ちのハーフエルフなら、それはエルフたちが助けを求めている合図だとわかります。

森の中に入ると、一人のエルフが４人のダーク・エルフに襲われています。ダーク・エルフを倒せば、エルフはこの山にあるエルフの村に住むタルフィと名乗ります。タルフィは少し悩んだあと、冒険者たちに村を救う手助けをしてくれないかと頼みます。彼の村は度重なるダーク・エルフの攻撃を受けています。村長は村を守るために、村全体に目くらましの魔法の結界を張ろうと考えたのですが、それに気づいたダーク・エルフたちが、ことごとく邪魔をしてくるのです。戦える者は皆、深手を負ってしまい、結界に必要な「とねりこの実」を探しに来たタルフィも、今の戦いで大ケガを負ってしまいました。

おまけに、この周辺のとねりこはすべて切り倒されています。あとはダーク・エルフたちが徘徊する森の奥へ行かなくてはならず、そのための手助けを求めているのです。

本編　エルフの村

冒険者たちが承知すれば、タルフィがエルフの村まで案内してくれます。エルフたちは疲れきって、非常に気が立っているらしく、冒険者たちに対する対応は冷たく無礼です。

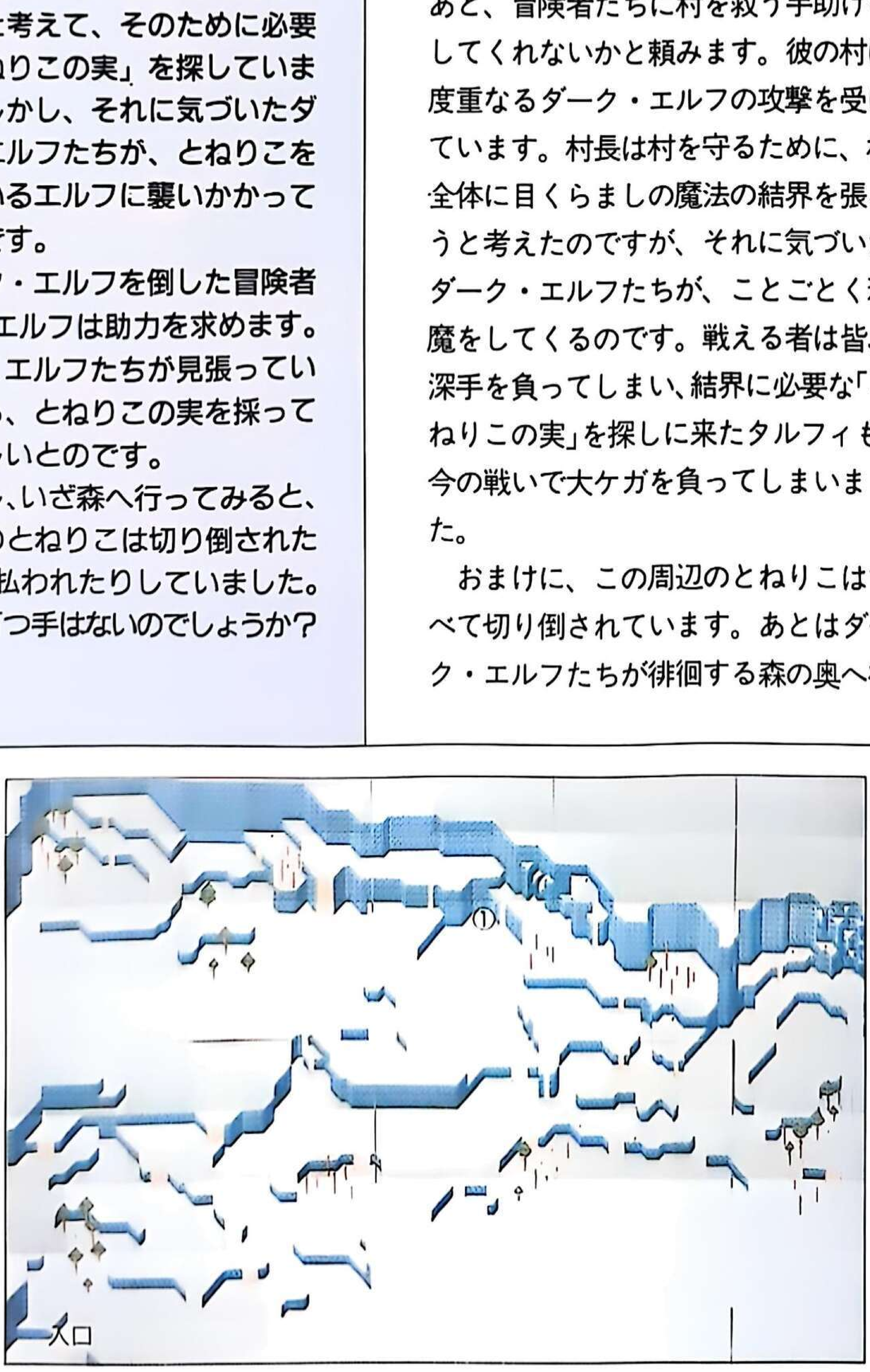
村長のフィローティリスも、よそ者である冒険者たちには冷たい態度をとりますが、事態が抜き差しならない状態なので、不本意ながら冒険者たちに「とねりこの実」の採取を依頼します。報酬は魔晶石や精霊がバインドされた、特殊なアイテムを約束します。

この村には「土と木の精霊晶石」と呼ばれる、強力な魔法の品があり、ダーク・エルフたちはそれを狙っているようです。

村の周囲のとねりこは、すべてダーク・エルフに切り倒されていますが、森の奥には、まだとねりこが残っている場所があるはずです。

とねりこが残っているはずの森へ行くと、ダーク・エルフたちが２、３人ずつグループになって、うろついているのに出会います。ダーク・エルフたちはとねりこの木を切ったり、焼き払ったりしています。森の奥にはダーク・エルフのリーダーがいて、冒険者

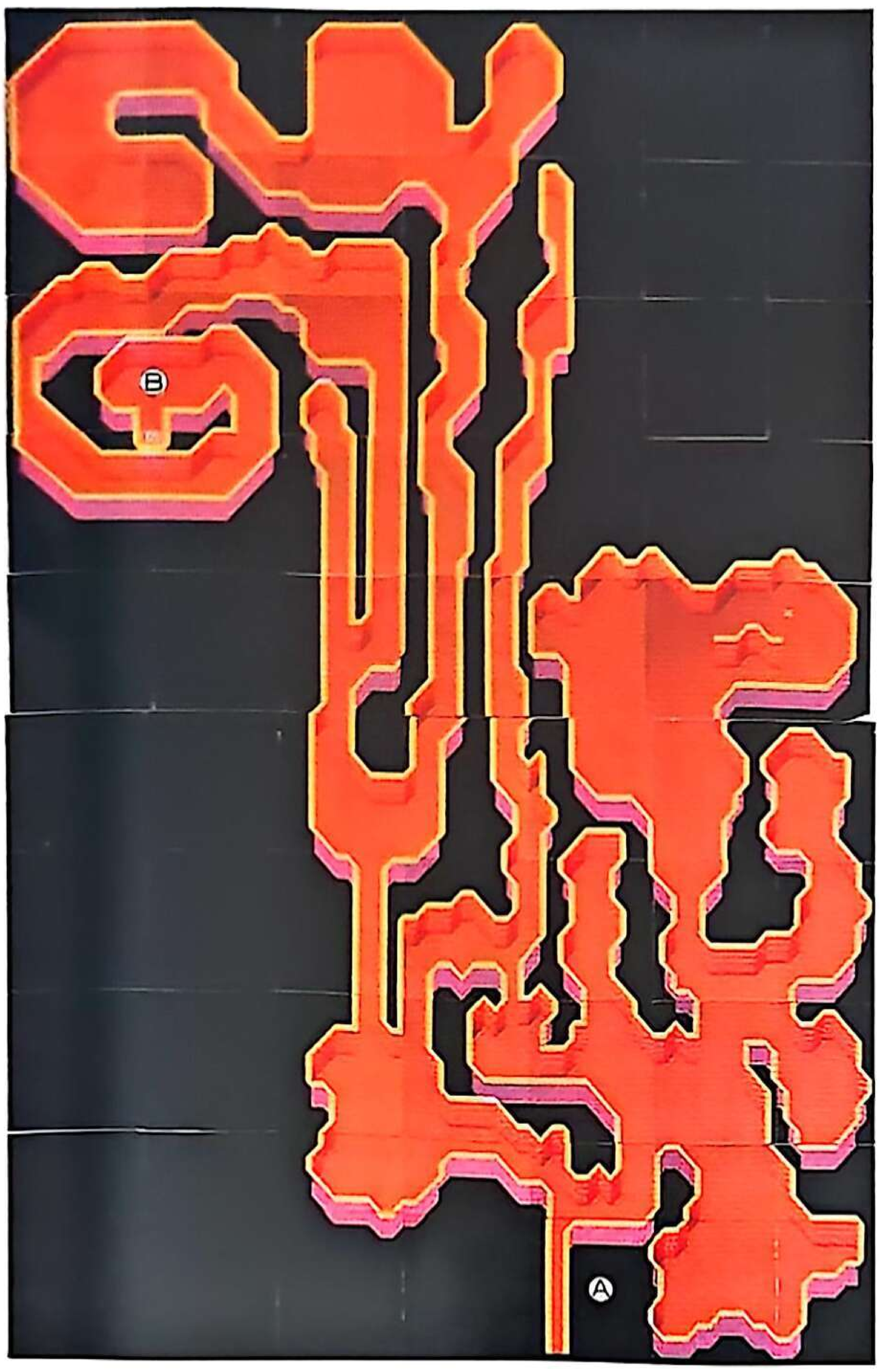
とねりこの林

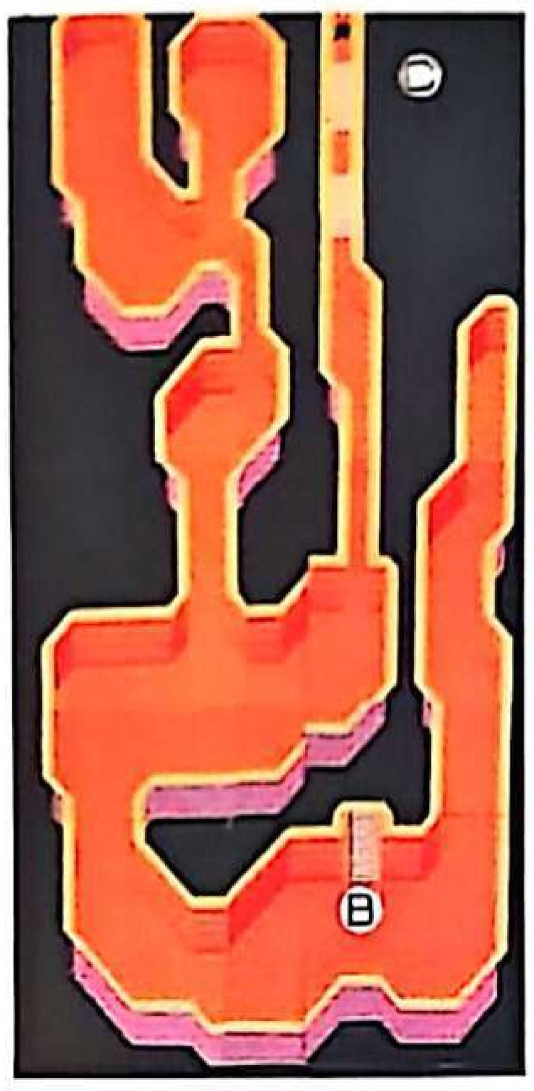


①隠し扉(Ⓐへ)

ここにはいくつものとねりこの林がありますが、すべてダーク・エルフに焼き払われたり、切り倒されたりしています。森の左奥にダーク・エルフのリーダーがいて、彼らがその事実を冒険者たちに告げます。

地下2階





隠し森への洞窟／地下1階

Advice

エルフたちはなるべくよそ者と関わりを持ちたくないと考えています。人間やドワーフに対して、かなり冷淡な態度をとりますが、このあたりはタルフィが間をとりなしたり、謝ったりしてフォローしてください。

報酬としてもらえるアイテムは、プレイヤーキャラクターに合わせて、適切なものを設定してください。

タルフィのデータは256ページの「精霊戦士（親玉）」を使ってください。ダーク・エルフたちのデータは、「戦士（雑魚）」か「戦士（腕利き）」と「魔術師（並）」の能力値を平均化したものに、精霊魔法2～3レベルをつけて設定してください。

たちを見ると「ごくろうなことだ。この森には、もはやとねりこは残っていない。帰ってエルフどもに伝えろ」とあざけります。

エルフの村長に、そのことを伝えると、「もはやこれまでか。ならばやつらと共に滅びてくれる」と言って、村のエルフたち全員に戦いの用意をするように命じます。

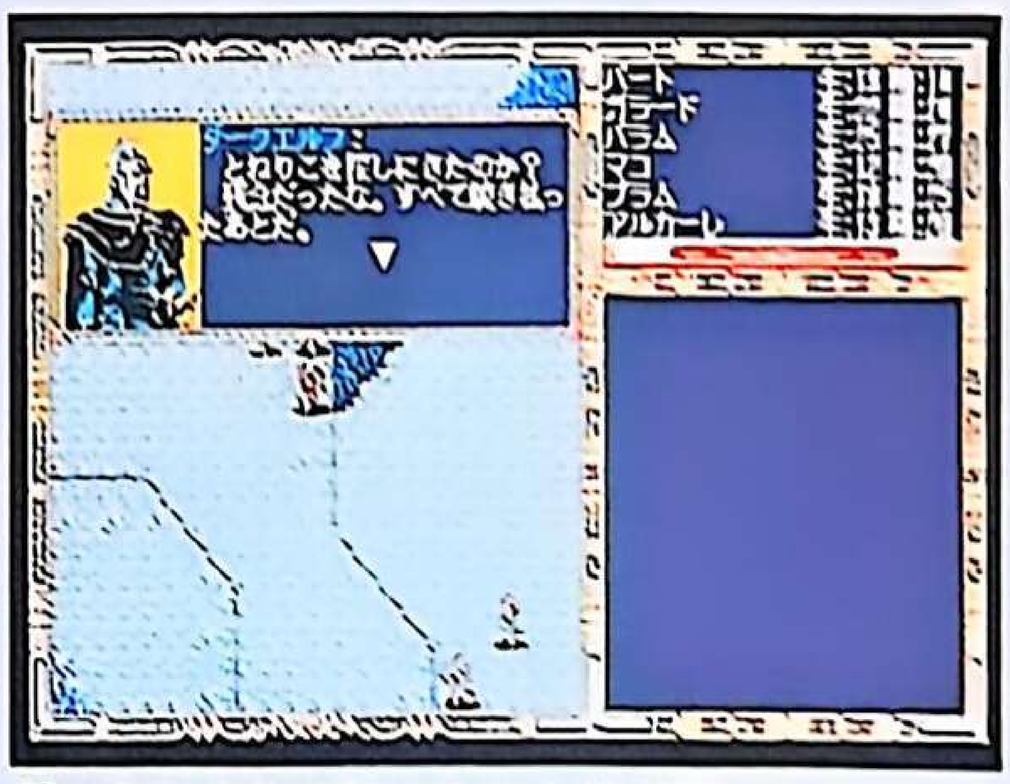
村が準備を始めると、タルフィがあわてたようすでやってきて、一緒にさっきの森へ行ってくれないかと頼みます。実は森の奥に、さらにもう一つ隠れるように小さな森があるのです。タルフィは子供の頃、その森に迷い込んだことがありますが、とても見つけにくいところにあるので、ダーク・エルフも気づいていないのではないかと考えたのです。

森へ戻り、奥にある崖を調べると、小さな抜け道が見つかります。抜け道の向こうには、まだ荒らされていない森があり、とねりこの木と実が見つかります。

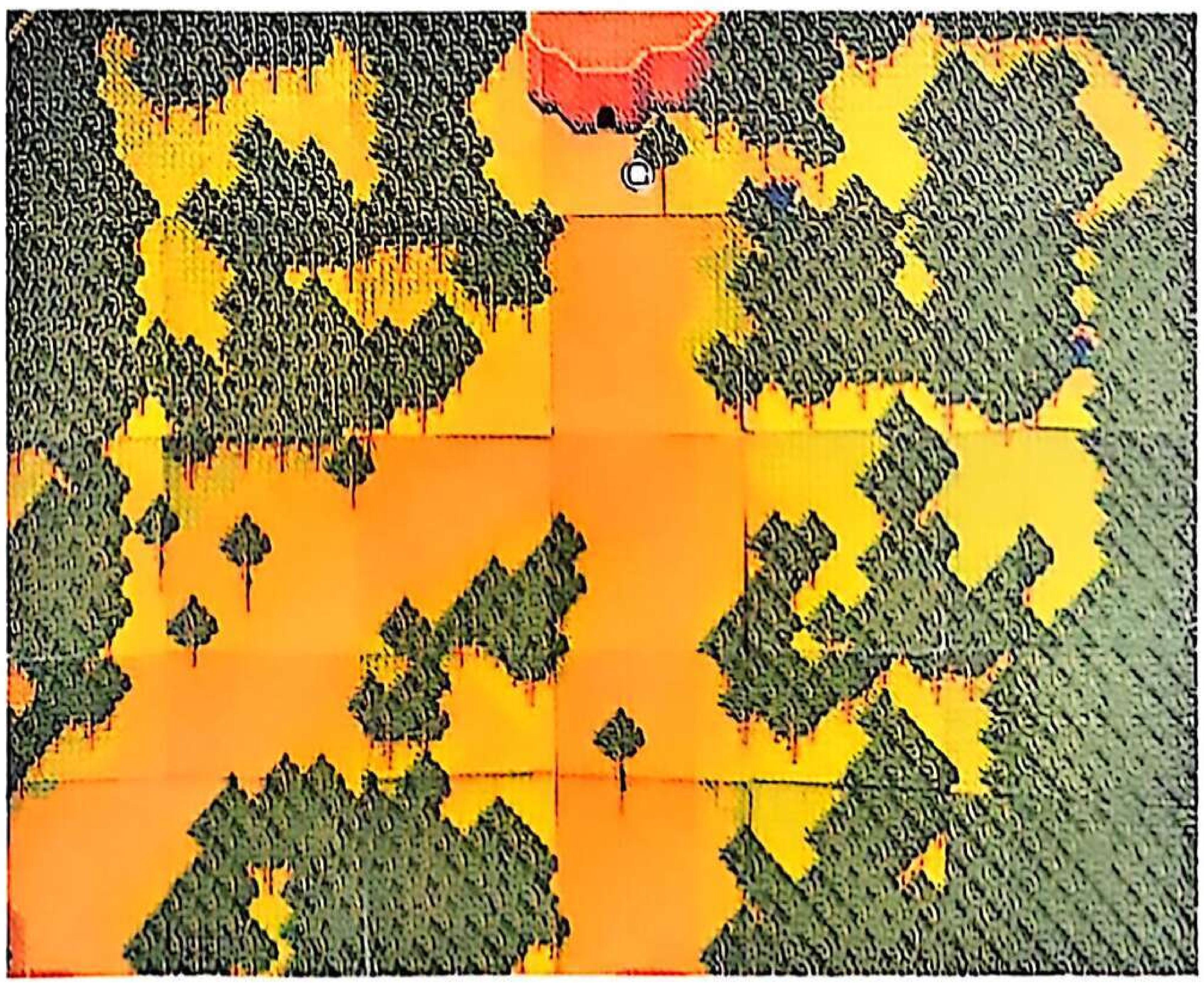
抜け穴から戻って来た冒険者たちの前に、ダーク・エルフたちが立ちふさがります。

結末 村長にとねりこの実を渡せば、約束の報酬がもらえます。簡単な礼のことばに送られて村を出ると、とたんにエルフの村は消え失せてしまいます。

この冒険で得られる経験点は1800～2000点です。



ダーク・エルフはエルフと仲が悪いものですが、ここまでやるには何か理由が？



とねりこの隠し森

冒険談その㉘
PC

壊死の森

●対応機種：PC　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：オランの賢者ビヨンド　●舞台：オランの公園
●発生条件：パーティにエルフ、エルフ育ちのハーフエルフがいること

Guide

オランにある公園の森に、奇妙な異変が起こりました。森の木々が枯れ、地面が変色して腐臭を漂わせるようになってしまったのです。異変の近くにいる木々からようすを聞くと、人間の盗賊が化け物を落として行ったためだとわかります。

男が持っていた、化け物の入っていた銀の壺は、魔術師ギルドの導師の家から盗み出されたものです。現場に落ちていた変わった形の護符を盗賊ギルドに見せれば、盗んだ盗賊の居場所がわかります。

盗賊の住み家から、化け物が入っていた銀の壺を見つけ出し、元の持ち主の賢者に届けた冒険者たちは、壺に入っていた化け物は、魔力や精霊力を吸い取る「命喰らい」（ライフ・イーター）だと教えられます。

賢者は冒険者たちに命喰らいの捕獲を手伝ってくれるように依頼します。はたして̀うまく捕獲し、森を元どおりにできるでしょうか？

このシナリオに登場するモンスターは「命喰らい（ライフ・イーター）」だけです。データは254ページにあります。

導入　冒険者たちがオランの街に滞在していると、エルフ（ハーフエルフ、グラスランナー）のキャラクターは、冒険者の店の南にある森から、木々の苦しむ声を感じ取ります。

森に入ってみると広い範囲の木々が枯れています。枯れた木々の中央の地面が変色しており、腐臭が漂っています。変色した地面に生えている木の中で、一本だけかろうじて生き残っているものがあります。その木からドライアードの助けを求める声が聞こえてきます。ドライアードは変色した地面の中には、彼女たちの命を喰らう化け物がいること、化け物は2日ほど前にここへ来た人間が、銀色の壺から落としたものだと言います。

男が化け物を落とした場所へ行くと、北国の船をかたどった護符が落ちています。

本編　命喰らい

ドライアードから壺のことを聞いたとき、パーティにシーフがいれば、魔術師ギルドの導師の家から、魔法の壺が盗まれたという噂を思い出します。

魔術師ギルドで森の異変とドライアードの話を伝えれば、導師の家を教えてもらえます（銀の壺を手に入れてから来た場合も同様です）。導師の名前はビヨンドといい、盗まれた銀の壺には

「命喰らい（ライフ・イーター）」と呼ばれる、魔力や精霊力を吸い取って成長するブロブの一種が入っていました。森の異変を聞くと、「それは間違いなく命喰らいの仕業だ。しかし、命喰らいを捕らえるには、あいつを入れていた壺が必要なのだ」と言います。

壺を盗んだ男については、盗賊ギルドでもわかっていませんが、船の護符があれば、スラムに住んでいるバシェロという男がそれを持っていたと教えてくれます。

バシェロの家へ行くと、バシェロはいませんが銀の壺が落ちています。

銀の壺を持ってビヨンドの家へ行くと、ビヨンドはすぐに森へ行って、命喰らいを捕らえようと言います。命喰らいには魔法は厳禁です。魔法攻撃や、魔力のこもった武器での攻撃は、命喰らいを回復させてしまいます。

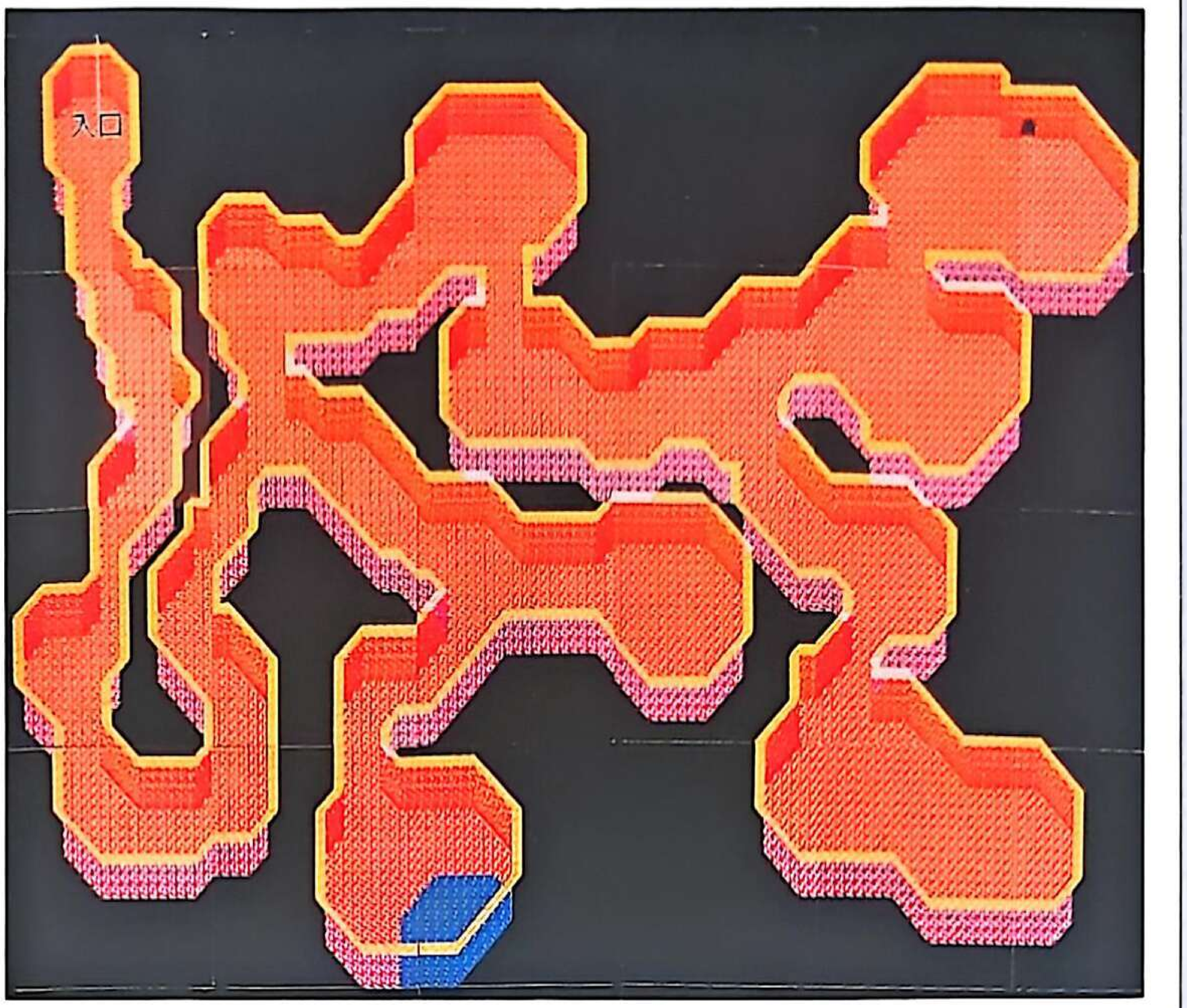
森の腐食した場所まで来ると、ビヨンドは、パーティのシャーマンに地面すれすれにウィスプかシェイドを飛ばすように言います。すると精霊力に誘われて、命喰らいが地表に姿を現します。冒険者たちが攻撃して、20点前後のダメージを与えれば、ビヨンドは銀の壺をかかげて呪文を唱えます。すると命喰らいは壺の中に吸い込まれます。

しかし、命喰らいの納まった壺を見つめて、ビヨンドは首をひねります。どうも命喰らいの大きさが、周囲の荒れ方にくらべて小さく感じるのです。ビヨンドは、盗んだ男に命喰らいが取りついたのではないかと言います。そうだとすれば、もう男の命はないでしょう。しかし、ほうっておけば新しい犠牲者が出るかもしれません。

壺が残されていた部屋の近くには、地下室への階段があります。地下室には井戸があり、その底にバシェロの死体と、小さな命喰らいがいます（森の命喰らいの半分の生命力を持っています）。この命喰らいも魔法や精霊魔法で誘い出すことができ、攻撃をして弱らせるとビヨンドが壺に封じます。

結末 ビヨンドは命喰らいの居場所を知らせ、さらに捕らえる手伝いをしてくれた冒険者たちに、報酬として一人800ガメルを払ってくれます。森も2、3週間すれば回復するでしょう。

この冒険で得られる経験点は2000点です。



井戸の中

壺を盗んだ盗賊は、命喰らいにとりつかれ、暗がりへ行こうとして井戸の中に入り込んでしまっています。井戸の奥へ行けば、変わり果てた盗賊に会うことができるでしょう。

公園

公園の森に入ってすぐの所にいる管理人は気にしないでいいでしょう。重要な情報は変色した地面の右上にいるドライアードから得ることができます。あと、変色した地面の中央にある岩の近くを調べると、お守りが見つかります。

Advice

情報さえつかめれば、簡単に進むシナリオですので、最初に船をかたどった護符を忘れずに見つけさせるようにしてください。あと、パーティにグラスランナーがいれば、そのキャラクターにも森の異変が感じられてもいいでしょう。

冒険談その㉙ PC 小さな冒険者

●対応機種：PC　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：オラン「奇跡の店」の主人　●舞台：ミード村
●発生条件：①「謎の神像」（P.14）、㉔「神像の絆」（P.60）をクリアしていること

Guide

冒険者たちは「奇跡の店」のおやじの依頼で、ミード湖のほとりにあるミード村に住む貴族から、神像のものらしい剣を引き取りに行きます。剣を持つ貴族本人は、数年前に病死していましたが、その奥方のもてなしを受けて、館で夜を迎えた冒険者たちは、使用人の一人から意外な真実を聞かされます。

奥方はバンパイアであり、冒険者たちを捕らえて、己が獲物にしようとしているのです。

PCとしては役には立つけれど目立たないコリンですが、奥方のマラフィにも息子がいた（生まれて間もなく死亡）という設定を加えるとおもしろくなるでしょう。

導入 冒険者たちは「奇跡の店」に呼ばれます。ミード湖のほとりにあるミード村に住むラディースという貴族のもとに、神像のものらしい剣があるというのです。冒険者たちが引き受けた場合は、おやじは剣の代金として2000ガメルを預けます（剣の代金で、冒険者のためのお金ではありません！）。報酬は一人500ガメルです。

冒険者たちの他にも、店には一人の男の冒険者がいますが、おやじと冒険者たちの会話に気づいて近づいてきます。

「私はローディというのだが、君たちはミード村へ行くのかい？　もしよければ私の息子にこのペンダントを渡してやってくれないか？」

ローディは何かのウロコでできた、きれいなペンダントを持っています。引き受けたなら、ペンダントを渡して息子と妻の住む家の場所を教えます。

本編 不吉な館

オランからミードへは約20日の長い旅になります。

ミード村は人口400人の大きな村です。村人に尋ねればラディースの館や、ローディの家の場所はわかります。同時にラディースは昨年、病気で亡くなってしまい、今は奥方が屋敷を守っているとの話も聞くことができます。

ペンダントを届けに行くと、質素ながら美しい女性と7歳ぐらいの元気のいい男の子が出迎えます。彼がコリンで、冒険者たちを見ると「僕も冒険者になるんだ」と目を輝かせます。冒険者たちが出て行くと跡を追ってきて、「冒険に行くなら連れて行ってくれ」とせがみます。同行させた場合は、夕方になって心配した母親が捜しに来るまで、冒険者たちの跡をついてきます。

ラディースの館は村の外れにあります。石造りの平屋でかなり大きな建物です。執事が出迎えますが、用件を告げるとすぐに奥方にとりついでくれます。奥方はマラフィといい、たしかに夫がそのような剣を持っていた。使用人に探させるが、一日ぐらいかかりそうなので、よければ泊まっていってはどうか？と言います。冒険者たちが断った場合でも、「食事だけでも」と言って、なんとか屋敷の一室にとじ込めようとします。

館には何人かの使用人がいますが、一人の女性を除いて、みんな無愛想です。一人だけ様子の違う女性は、何か話したそうにしていますが、けっきょく何も言いません。

夜になったりして、冒険者たちが一室に入ってしばらくすると、様子のおかしかった使用人が入ってきます。

彼女はアイラと名乗り、早く屋敷から出て行くように、この館の女主人は2年前に死に、今いるのは化け物なのだと告げます。そのとたん、女主人の恐ろしい声が聞こえます。

「アイラ！　おまえだけは見逃してやろうと思ったのに！　よくも裏切ったね。おまえもまとめて私の獲物になるがいい！」

扉が開かなくなります。魔法の力で閉ざされています（目標値18。できれば開かないほうがいいと思います）。

部屋には窓はありません。そのうち、部屋の片隅で物音がしたかと思うと、小さなテーブルの下からコリンが姿を現します。冒険者たちが館に入ったのを見たコリンは、館の庭をウロウロするうちに、かれた井戸の底に通路を見

つけたのです。

通路は館の地下室に通じています。地下室にはラディースの研究室があり、一通の手紙と小箱が残されています。手紙には妻マラフィの死後、血迷って彼女をバンパイアとして復活させたこと、自分（ラディース）もバンパイアになろうとしているが、それよりも真の死を迎えようと思う。もはや時間がなく、妻を呪わしい運命から解き放てない。誰か、彼女を救ってくれ。と書かれています。小箱には鍵はなく、中にはクリスナイフが入っています。

井戸から庭に出ると、異変に気づいたマラフィと使用人たちがやってきます。マラフィを止めようとしたアイラは、灰になって崩れさります（彼女もすでに人間ではなかったのです）。

マラフィはどんな説得にも耳を貸しません。アンデッドになってまで戻ってきた彼女を見捨てて、自分だけ死んだ夫を憎み、悲しんで自暴自棄になっているのです。

彼女を倒せば、使用人たちも全員崩れさります。

結末 ラディースの部屋を調べると、神像の剣が見つかります。館を出ようとすると、遅れて村に来て、コリンを迎えにきたローディが現れます。事件の始末は彼が引き受けてくれます。

オランへ戻り、「奇跡の店」のおやじに剣を渡せば終了です。剣と引き換えるために渡された代金を、忘れずに返すように言ってください。

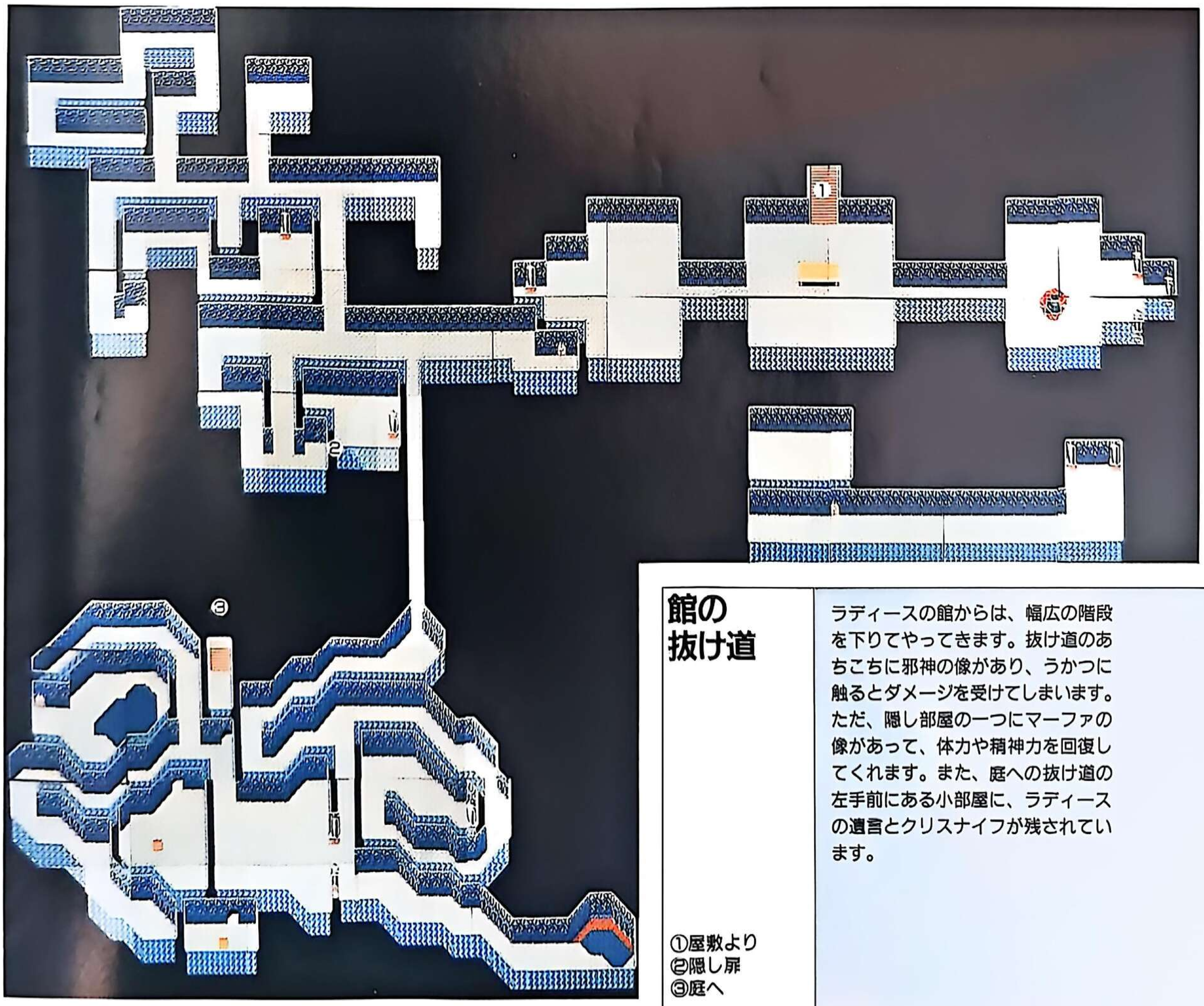
この冒険で得られる経験点は1500～2000点です。

使用人たちのデータは254ページにあるグールのデータを使用してください。

Advice

このシナリオを実際に遊ばれた方は気づいていると思いますが、ゴブリンの洞窟のイベントや、ラディースについての説明などが、かなり割愛されています。ゲームの進行がスムーズすぎて、時間に余裕があるようでしたら、これらのイベントや情報も加えてプレイしてみてください。

シナリオではアイラもすでに人間ではないと書きましたが、生身の人間でいてもかまいません。



館の抜け道

①屋敷より
②隠し扉
③庭へ

ラディースの館からは、幅広の階段を下りてやってきます。抜け道のあちこちに邪神の像があり、うかつに触るとダメージを受けてしまいます。ただ、隠し部屋の一つにマーファの像があって、体力や精神力を回復してくれます。また、庭への抜け道の左手前にある小部屋に、ラディースの遺言とクリスナイフが残されています。

冒険談その30 PC 呪われた男

●対応機種：PC　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：パダの冒険者の店の主人　●舞台：堕ちた都市レックスの南西にある丘
●発生条件：以前にパダの店で「ほらふきラット」にからまれたことがある

Guide

パダの冒険者の店にいる「ほらふきラット」。昔は有能な冒険者だったようですが、何が原因なのかいつも酔ったような「ほら」ばかり吹く、だらしない男になってしまいました。そのラットの姿がある日を境に見られなくなってしまいました。

昔からつきあいのある冒険者の店の主人は、心配して冒険者たちにラットがどうしたのか調べてくれないかと持ちかけてきます。

冒険者仲間から情報を集めてみると、ラットは怪しげな像を手に入れると、一人でレックスへ行ってしまったのです。いったいラットに何が起こったのでしょうか？

導入 この冒険を始める前に、冒険者たちはパダの冒険者の店で、大ぼらを吹く「ラット」という男と出会います。いつも酔っ払ったように、あることないことをしゃべりまくる、おかしな男ですが、店の主人によれば5年ほど前までは有能で信頼のおける冒険者だったようです。ただ、ある冒険で特殊な毒にやられたあとから今のようになってしまったのです。

しかし、大ぼら吹きではあるものの、ラットはけっこう人気者で、店にいる間の酒代は客のおごりがほとんどです。

そんなラットが突然、姿を見せなくなりました。店の主人は心配して、冒険者たちにようすを見てきてくれないかと頼んできます。最初の（ラットの住む家まで行ってようすを見る）報酬は、1泊の宿代と夕食代です。

本編 狂気の神

ラットの住んでいる場所は、パダの外側に広がるスラムの安い貸し部屋です。しかし、そこにはラットはおらず、周囲の住人に聞くと「2日前に、変な像を持って姿を消した」と教えられます。

冒険者の店へ戻って伝えると、主人は「そういえば、何日か前からラットがやたらと道具屋に出入りしていたな。その像ってのは道具屋で手に入れたものかも……」と言います。

道具屋へ行き、ラットについて聞くと「ああ、あいつはうちに入ってきた古い石の像がいたく気に入ったらしくて、何度も譲ってくれって言ってたが、一昨日どこから持ってきたのか、色の変わった古いガメルを使って買い取っていったよ」と言います。石像はナドルという冒険者から買い取った物ですが、どこで見つかった物なのかはわかりません。

冒険者の店でナドルについて聞くと、彼はエレミアへ行ってしまったと言われます。代わりに、一人の冒険者がラットらしい人影を堕ちた都市の近くの丘で見たと教えてくれます。

レックスの南西にある丘へ行くと、大きな岩が動かされた隙間に、地下へ通じる穴が見えています。穴を下りて行くと、やがて広い洞窟にたどり着きます。ここは古代王国時代に宗教弾圧を逃れた信者たちが隠れ住んだ所で、あちらこちらに生活の跡が残っています。

洞窟の奥には神殿があり、神殿の祭

ダンジョン1

この洞窟は広いうえに迷路のようになっているので、オートマッピングを有効に使わないと苦労します。唯一の救いはモンスターがほとんど登場しないことです。

壇の前ではラットが祈りをささげています。祭壇の上にはラットが道具屋で買った石像がのっています。ラットの祈りの声を聞いていれば、彼が「名も無き狂気の神」に祈っているとわかります。

冒険者たちが近づくと、ラットは祈りをやめて振り返りますが、その顔は完全に狂気にとらわれています。ラットは狂気の神の教え、「真の自由を得るためには、あらゆる秩序を捨てなくてはならない。狂気こそが、何ものにもとらわれない、本当の自由なのだ」を叫びながら、冒険者たちに「インサニティ」の呪文をかけてきます。魔法強度は14で、魔法にかかった者は、正気を失ってわめきちらしたり、笑ったり泣き続けたりします。ラットは倒されるまでインサニティをかけ続けます(正確には16回かけ続けます)。あと、彼には「スリープ・クラウド」や「サニティ」などの精神状態が変化するような魔法は効果がありません。

16回魔法をかけきると、彼は完全に発狂してしまいます。戦士が2人以上でかかれば捕らえることができるでしょうが、ラットは暴れ続け、やがて衰弱しきって突然、動かなくなります(生きています)。

結末 冒険者の店へラットを連れて行くと、主人はあわててマーファ神殿へ連れて行くように言います。ラットはすぐにマーファ神殿の施療院に入ることになります。

もしもラットを殺してしまっても、主人はとがめません。狂気の神は、狂気に陥った者に手助けをおしまないといわれています。ラットはいつ神にみいられてもおかしくなかったのです。

主人は手間代として、一人600ガメルの報酬を払ってくれます。

この冒険で得られる経験点は2000点です。

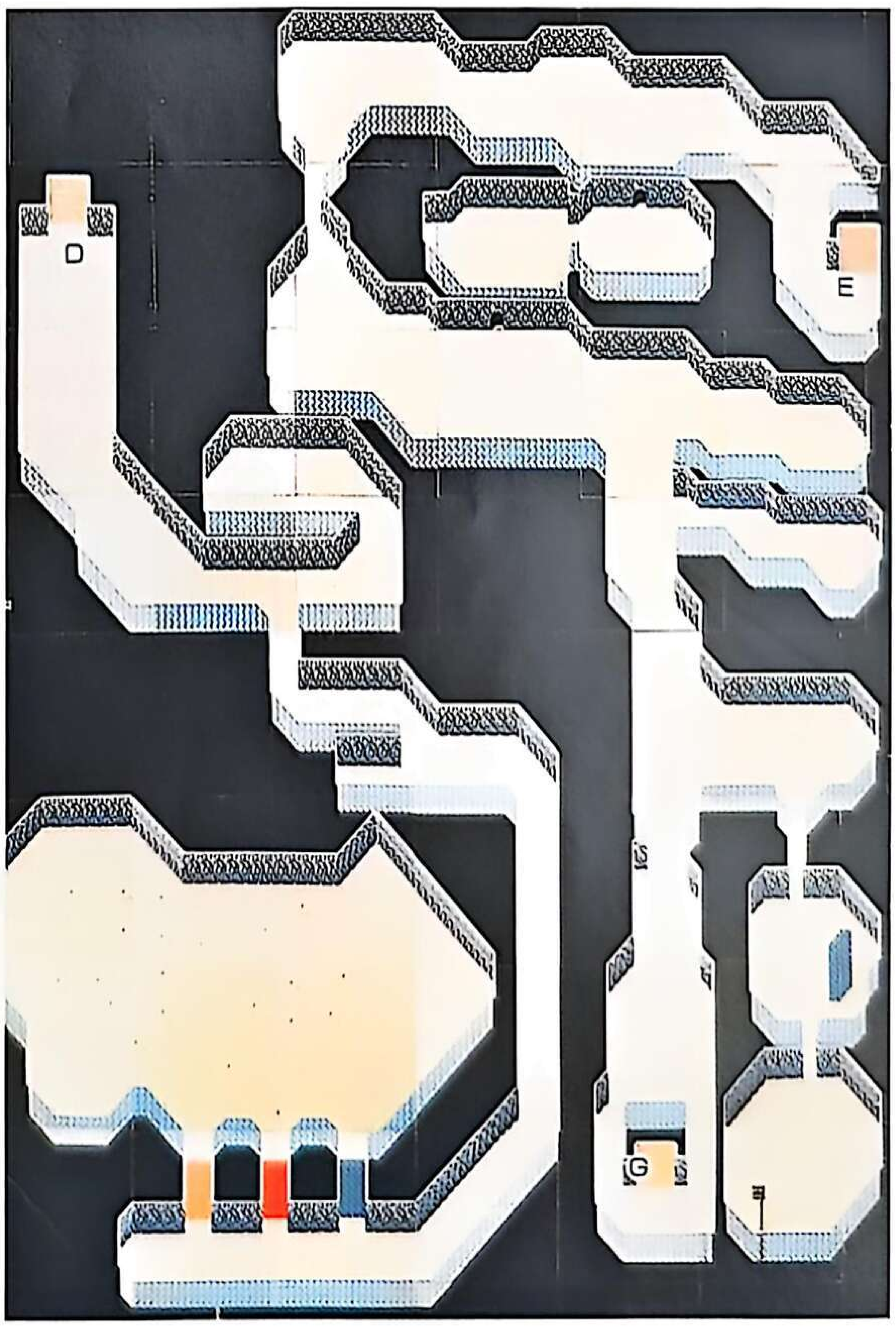
Advice

あまり後味のよくないシナリオなので、プレイするときの気分や、状況に気をつけたほうがいいでしょう。あと、報酬が少ないので、神殿の中に宝石や魔晶石、美術品などを置いておくといいでしょう。

遺跡にはスケルトンやアッシュ、ガーゴイルやジャイアント・スパイダー、ジャイアント・アントなどがうろついています。254ページにあるデータを参照してください。

狂気にとらわれた人の目には、いったい何が映っているのか。楽園か地獄……。

ダンジョン2／3



ラットは左下にある白骨の転がる広い空間にいます。像に向かって一心不乱に祈りを捧げていますが、冒険者たちが近づくと怒り狂って襲いかかってきます。

冒険談その㉛
PC

マーファのパン

●対応機種：PC　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：フロス村の青年賢者エニド　●舞台：エストン山脈
●発生条件：特になし

Guide

奇病にかかった妹を助けるため、エストン山脈にあるマーファの隠れ里の信者が守る「マーファのパン」を探す青年エニド。その護衛を引き受けた冒険者たちは、「パン」を求めて「試練の迷宮」に挑みます。迷宮に隠された3つの宝玉を手に入れ、「パン」のある山頂までたどりついた冒険者たちの前に、マーファ神とも思える不思議な女性が現れ、一つの問いかけをします。問いかけに答えることで、ようやくマーファのパンは手に入るのですが……。

パンの伝承はごく一部の人々にのみ伝わっているものです。

導入　フロス周辺の冒険者の店（ミード、ボル、パダ、ホープ）で仕事について尋ねると、フロスで「山の中にある遺跡か何かを探すために、護衛を探している人がいるらしい」と教えられます。

フロスの冒険者の店でくわしい話を聞くと、村の青年賢者エニドが、妹の病気を治す薬を探すために護衛を探しているのだと教えられます。

エニドの家へ行くと、使用人が現れ、少し待たされたあと、エニドがやってきます。まだ20代の若者ですが、妹の看病疲れでやつれています。妹はエレノアといい、1週間前にいきなり倒れたあと、日に日に衰弱してしまい、静養も効果がなく、原因もわからないまま、とうとう今朝から昏睡状態に陥ってしまったのです。

エニドは彼女を見舞ったマーファ司祭から、エストン山脈に「マーファのパン」と呼ばれる、どのような病も癒し、死者すら蘇らせるものと、それを守る信者の隠れ里の話を聞いて、探索に出ようとしています。報酬は一人につき800ガメルです。

本編　試練の迷宮

マーファの隠れ里というのは、古代王国時代、宗教が迫害を受けていた頃に、信者たちが隠れ住んでいた名残りの村です。フロスの村から山中を2日ほど進んだ所にあります。小さな谷間に人目を忍ぶように造られた、人口が30人ほどの小村です。村人は冒険者たちがやってきたのを見て、驚いた様子で村長を呼びに行きます。村長はエニドから訪問の理由を聞くと、「パン」は必要ならいくらでも持って行くといいと言います。ただ「パン」は試練の迷宮と呼ばれるダンジョンを抜けなくては手に入りません。ダンジョンの入口は村のそばにあり、村人の一人が案内してくれます。

ダンジョンの中は大きく3つに分けることができます。それぞれの区画が「知識」「力」「勇気」を意味しており、それにちなんだ仕掛けがあります。

「知恵」なら謎かけがあり、正解すれば「知恵の宝玉」が手に入ります。

「力」なら闘技場のような所でモンスターと戦い、勝てば「力の宝玉」が手に入ります。

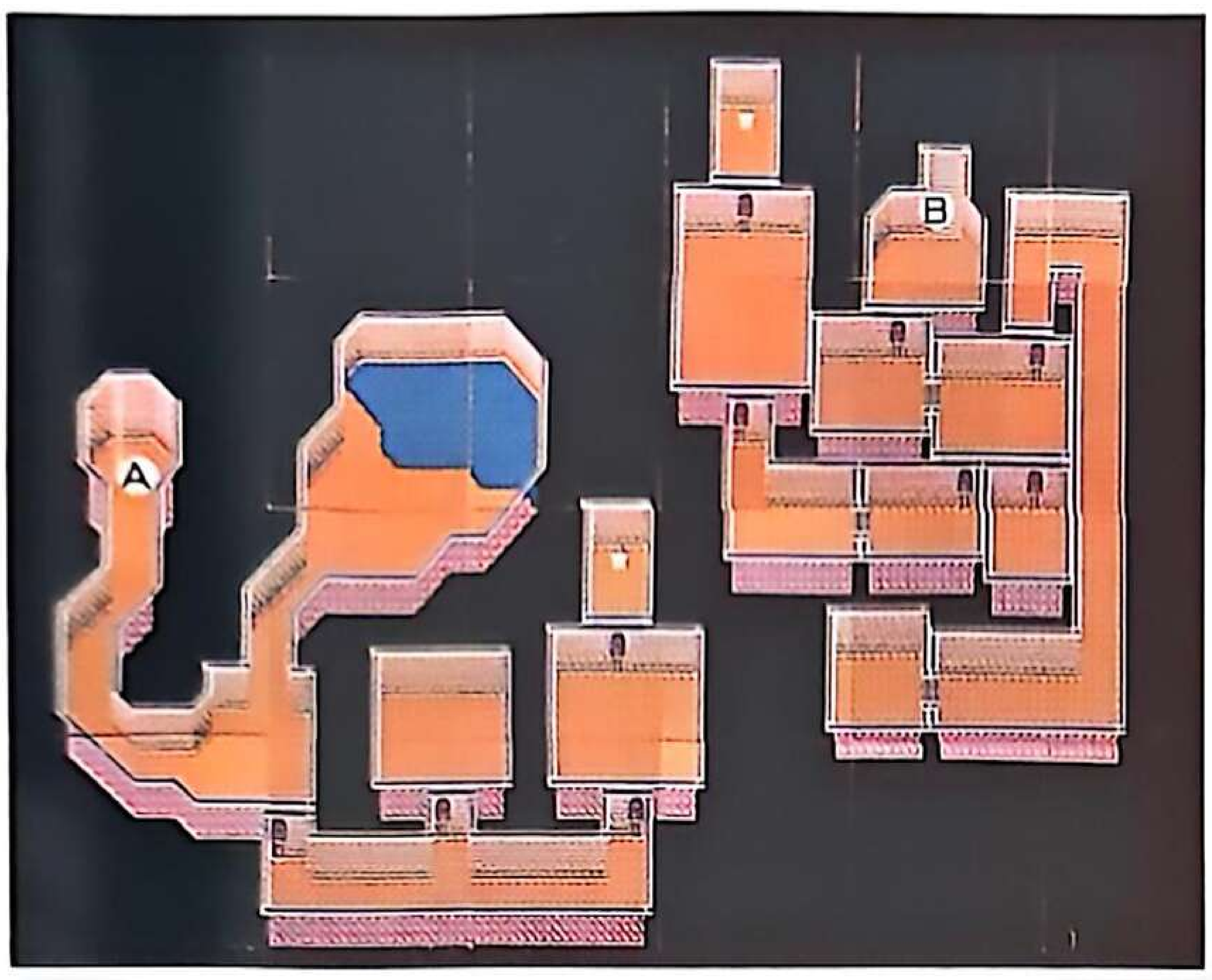
「勇気」は深い穴に下り、暗闇や深い水を渡ることで（残念ながら、PCでは再現できず、これらの試練は削除されています）「勇気の宝玉」が手に入ります。

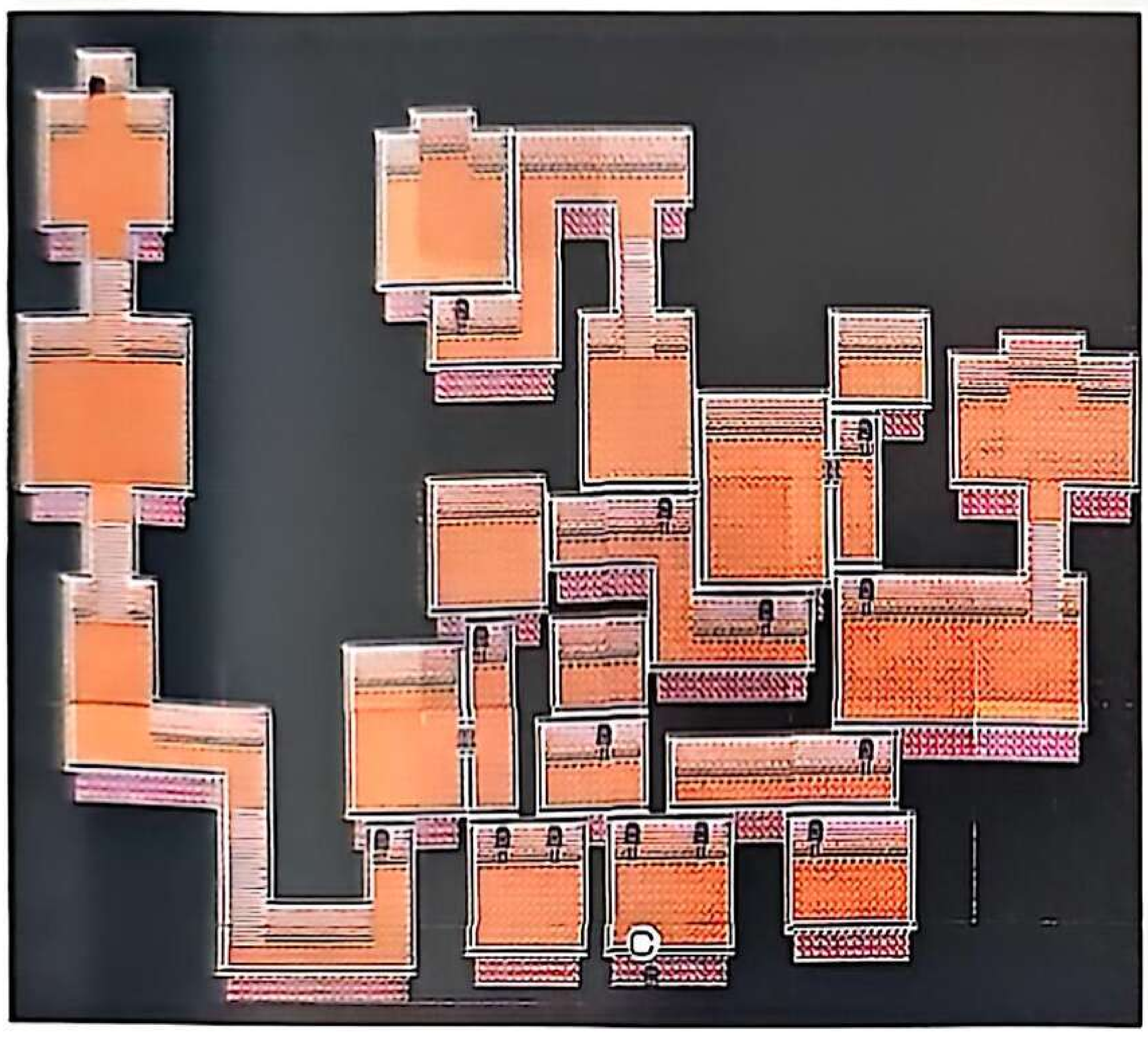
3つの宝玉を、奥の部屋にある3つの台座にはめると、出口の扉が開きます。扉を抜けて山道をしばらく登ると、行く手に雪が積もったように白く輝いている場所に行き着きます。この雪のようなものが「マーファのパン」なのです。パンの前にはやさしい微笑みを浮かべた女性が立っており、冒険者たちに「私の出す最後の問いかけに答えなさい。ここに飢えた2人と、1つの木の実があります。一人はもう一人をふびんに思い、木の実を与えて死んでしまいました。この者の魂は安らぎを得られたと思いますか？」

答えは「いいえ」です。マーファの教えでは、生きることが最も大切なことです。木の実が1つなら、2つに分けてともに生きるべきなのです。

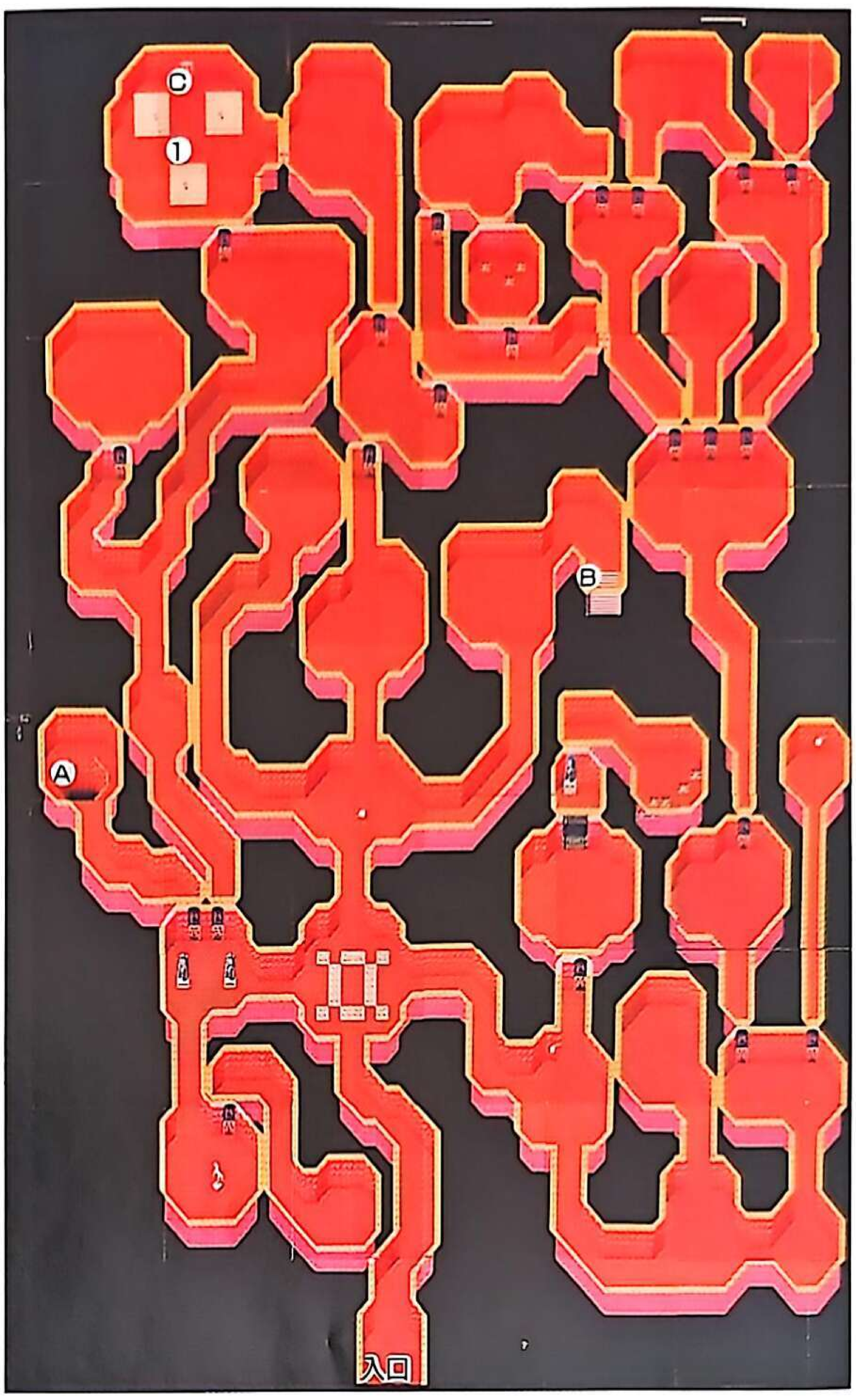
答えを間違っても、女性はパンをくれますが、エレノアの分だけです。正解した場合は、余分にもう1回分を渡

地下2階　①宝玉の台座





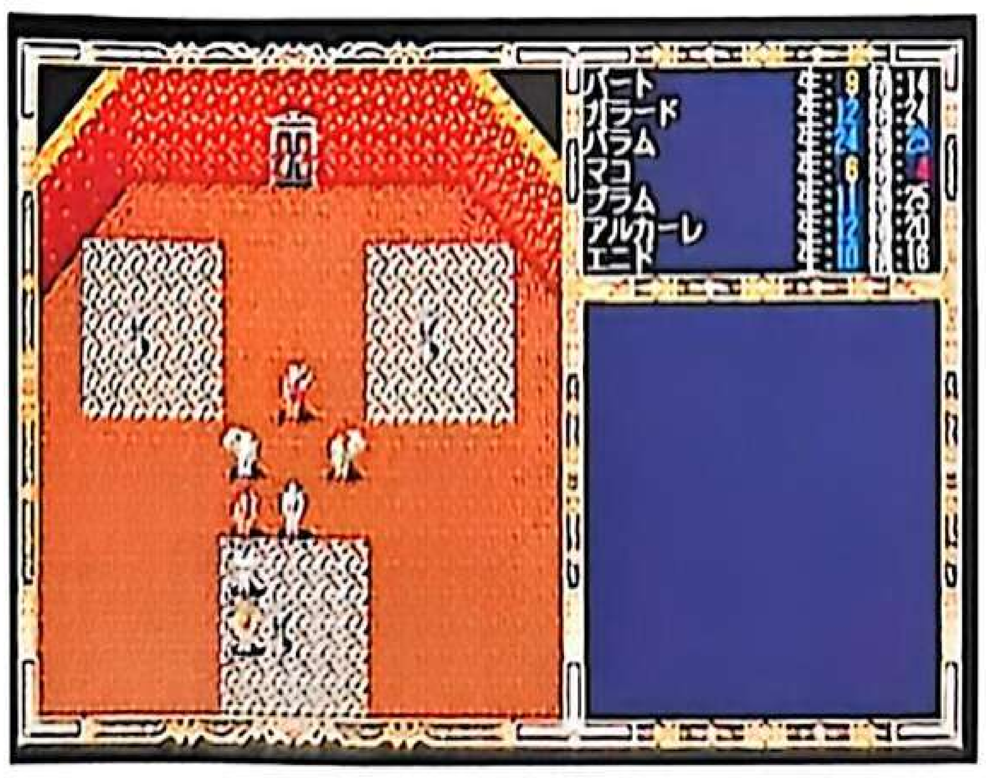
洞窟／地下1階



してくれます。パンを渡すと女性は消えてしまいます。

パンは雪というより、繊細なわたのようなものです。不思議なことに、冒険者たちが自分で地面からパンを取り上げると、たちまち溶けてなくなってしまいますが、女性がくれた分は溶けたりはしません。

結末 フロスへ戻ると、一足違いでエレノアが死んだとの知らせがきます。しかしエニドは慌てず、冷たくなったエレノアの口にパンをふくませます。間もなくエレノアは息を吹き返し、数日のうちにはすっかり元気を取り戻します。エニドは冒険者に報酬と、余っている場合は残ったパンを譲ります。この冒険で得られる経験点は1500点です。



パンのある頂上へ行くまでの試練や謎かけはPCよりも複雑なものがいいかもしれません。

一番右にあるマップが、試練の迷宮のメインマップです。一番下に開いている入口から入って、最初の十字路を左に行くと勇気、中央が知恵、右が力の迷宮です。試練の部屋の前には古代語が刻まれたプレートがあります。左奥には山頂へ通じる扉がありますが、開けるには前にある3つの台座に宝玉をはめなくてはなりません。
試練の迷宮の中では、ガーゴイルやストーン・サーバント、スケルトン・ウォリアーなどの魔法生物がうろついています。254ページのデータを参照してください。

Advice

最後の謎かけの答えは、本来なら正解はないものです。プリースト技能を持つキャラクターなら、それぞれの考え方もあるでしょう。逆にわざと「キャラクターとしての考え方」をさせてみて、それぞれの神の教えについて考えてみるのもおもしろいかもしれません。

冒険談その32 PC

穴

●対応機種：PC　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：なし　●舞台：オランの西にある草原
●発生条件：特になし

Guide

何を入れても埋もれることのない穴の噂にひかれて、オランの西の草原を訪れた冒険者たちは、そこで古代王国時代に造られた精霊都市の一つ「トールストリナ」を見つけます。

しかし、トールストリナは魔力の暴走によって住人はモンスターになり、滅びの街と化していたのです。街を守ってきた精霊使いの頼みで、冒険者たちは暴走を続ける街を支える魔法装置の破壊に向かうのです。

トールストリナの住人たちが変化したモンスター（「ミュータント・モンスター」）のデータは255ページにあります。

導入 オランやパダ、ホープ、カゾフの冒険者の店で、その4つの町村に囲まれた草原にある、小さな穴のことが噂になっています。草原の真ん中に小さな砂漠ができており、中心に直径10センチほどの深い縦穴が開いているのです。穴は何を入れても埋もれることがないのですが、ある旅人（グラスランナーだろうといわれています）が魔法の品を入れたところ、不思議な遺跡が現れたのです。

本編 トールストリナ

この冒険は噂に誘われた冒険者たちが、砂漠に開いた穴に何か魔力のこもった品物を入れた時に始まります。品物を入れると、急に周囲の景色がゆがみ、気がつくと冒険者たちは古代の街の遺跡の中に立っています。これは冒険者たちが移動させられたわけではなく、別の空間にあった街が出現したのです。街の出口から、草原に出ることができます。しかし、都市がこの空間に存在している時間は限られています。冒険者たちが都市の建物を探索しているうちに、街は再び異空間に入ってしまいます。

街には奇妙なモンスターたちが徘徊しているばかりで、人影はありません。

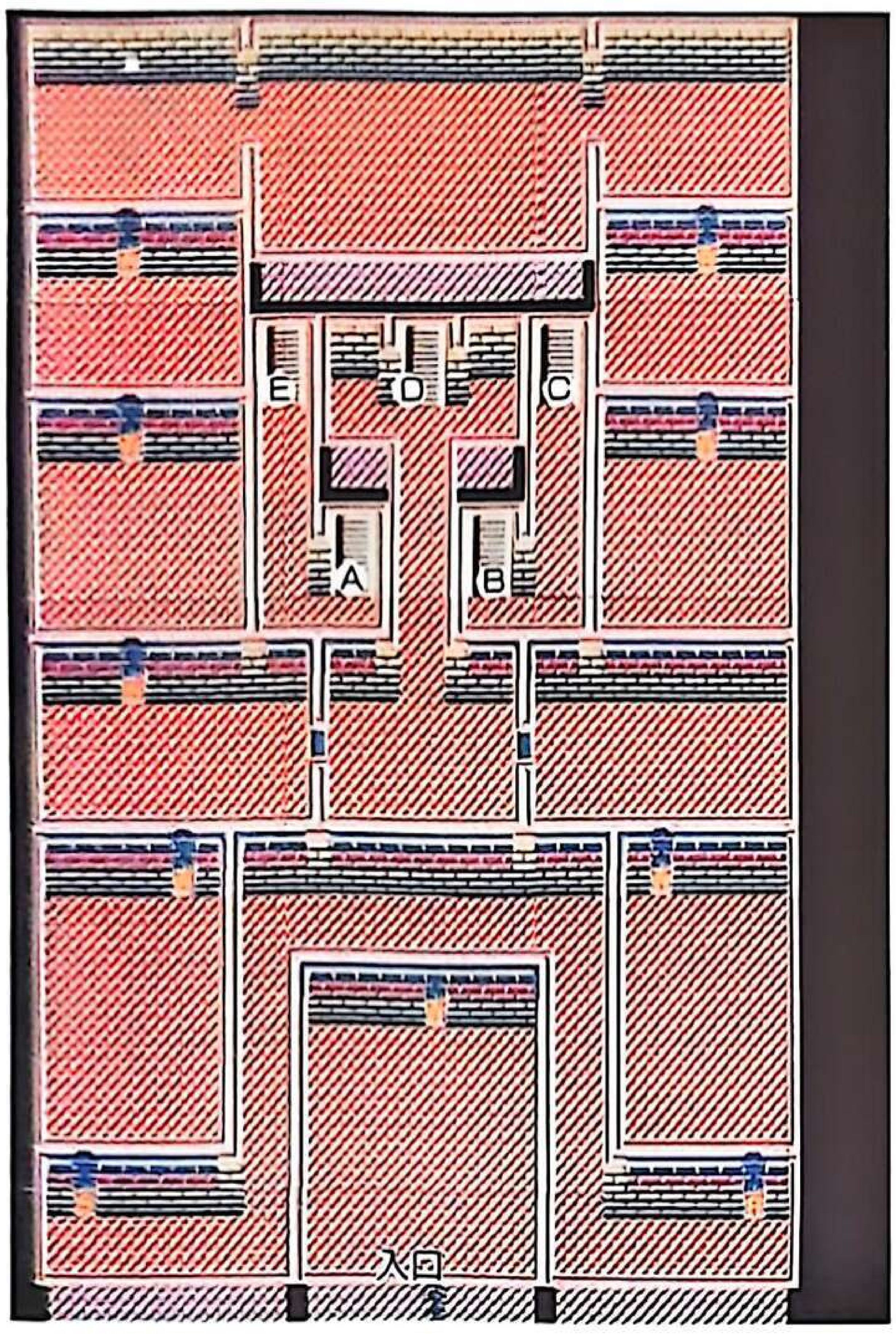
街には塔と神殿があります。塔は5階建てで、頂上から強い魔力を発して

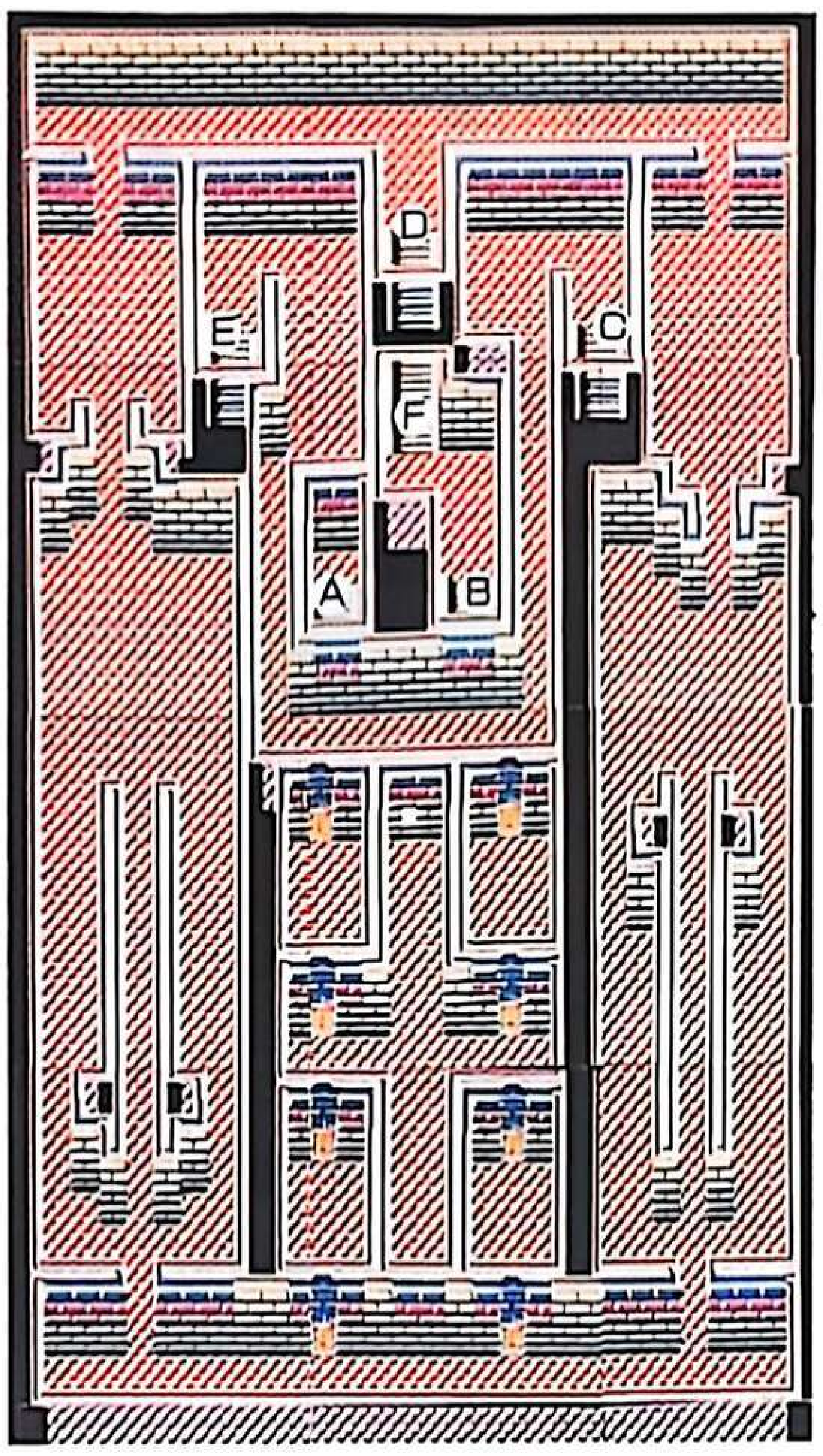
トールストリナ

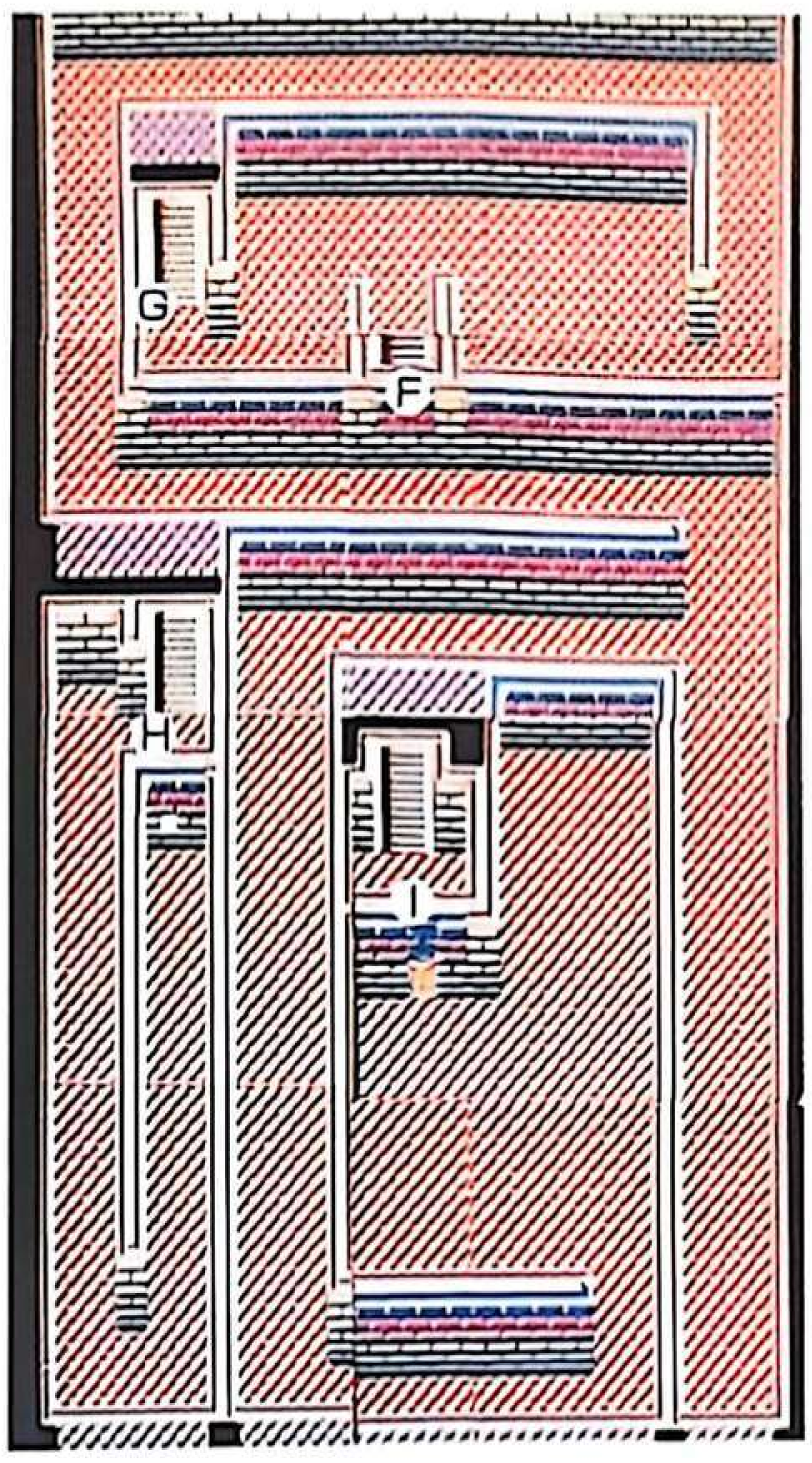
①神殿
②精霊の塔

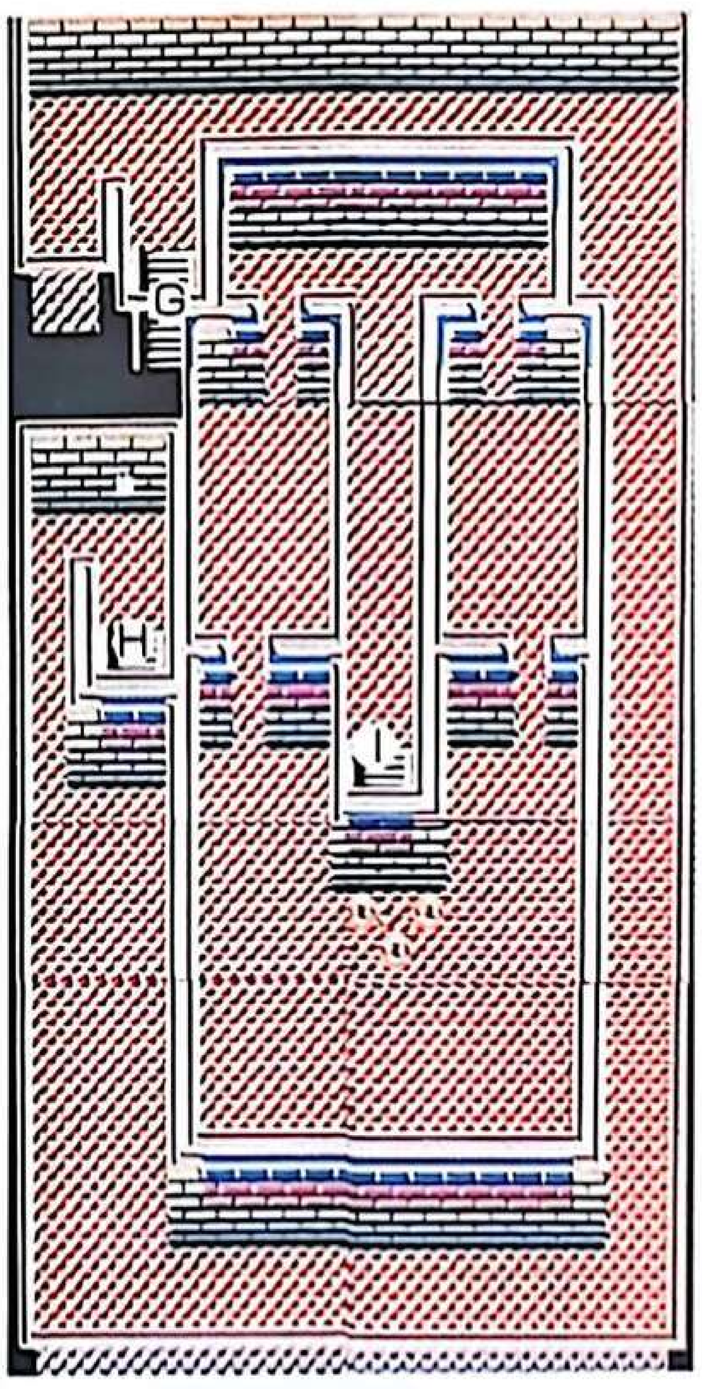
古代の都市の廃墟です。一応は魔法の力で守られてはいるとはいえ、異空間へ入ってしまったことで起こった異変のために、住人はモンスターに変わり、町並みもすっかり崩壊しています。ただ、魔力の源である街の中央右上にある塔と、左奥にある神殿だけは、昔の姿をとどめています。

精霊の塔／1階　　2階　　3階









4階

います。しかし、2階の南端の扉は特殊な仕掛けで閉ざされており、開けることができません。

神殿は広い庭園の中に建っています。庭園の中には強い植物と水の精霊力が感じられます。神殿の奥には水晶の棺があり、仮死状態の一人の女性が横たわっています。棺に近づくとどこからか女性の声が聞こえてきます。

女性はレリアと名乗り、この都市は「最初の精霊都市トールストリナ」。古代王国が滅びる原因となった魔力の暴走——魔力の塔の崩壊——によって、都市を支える精霊力がゆがみ、いずこも知れない、異空間にとじ込められていたのだと語ります。

レリアはこの街は再び異空間に戻ってしまったと告げます。冒険者たちが脱出するためには、塔（精霊の塔）の最上階にあり、この街のすべての魔力をコントロールしている魔法装置を止めなくてはなりません。

レリアは塔の扉を開けるために、街中で見たのと同じモンスターを1匹呼び寄せます。モンスターの名はナールといい、レリアの親友だった女性です。実は街のモンスターたちは、すべてトールストリナの住人だった人々の、変わり果てた姿だったのです。

塔の鍵がかかっていた扉まで来ると、ナールが扉に何かの模様をなぞり、鍵が開きます。

最上階にある魔法装置は、セージ技能レベル＋知力ボーナスを基準値として、目標値15のロールに成功すれば、安全に停止させることができます。レリアから手順を聞いていればロールの必要はありません。

ロールに失敗した場合や、破壊しようとした場合は、近くにいたキャラクターは打撃力20の魔法ダメージを受けます。

魔法装置が動かなくなると、街全体に低く短い振動が起こります。振動が止まったとたん、ナールが苦しみ出し、倒れるとそのまま死んでしまいます。

街中のモンスターも同じように死んでいます。レリアに会いに行くと「この街の呪い……そう、これは呪いだったのです。解いてくださって…ありが…と……う」と言い残して、彼女も死んでしまいます。

結末　トールストリナの住人は、すべて死に絶えてしまいましたが、このあと、この地には古代の精霊都市の遺跡が残されることになります。遺跡のあちこちには宝が残っています。

この冒険で得られる経験点は1500～2000点です。

レリアに会って、彼女の友人だったナールというモンスターが同行していないと、3階から4階へ上る中央階段の前にある扉は開きません。4階へ上って、階段のそばにある3つの台座に街を支える魔力をコントロールしている制御球があります。

古代魔法王国では数多くの美しい魔法都市が競って造られたのです。

Advice

PCで使ったマップには、トラップや仕掛けなどが入っていないので、少々物足りなく感じるかもしれません。このあたりは各マスターのアイデアで補強してみるといいでしょう。

冒険談その33 PC 逃げた猛獣

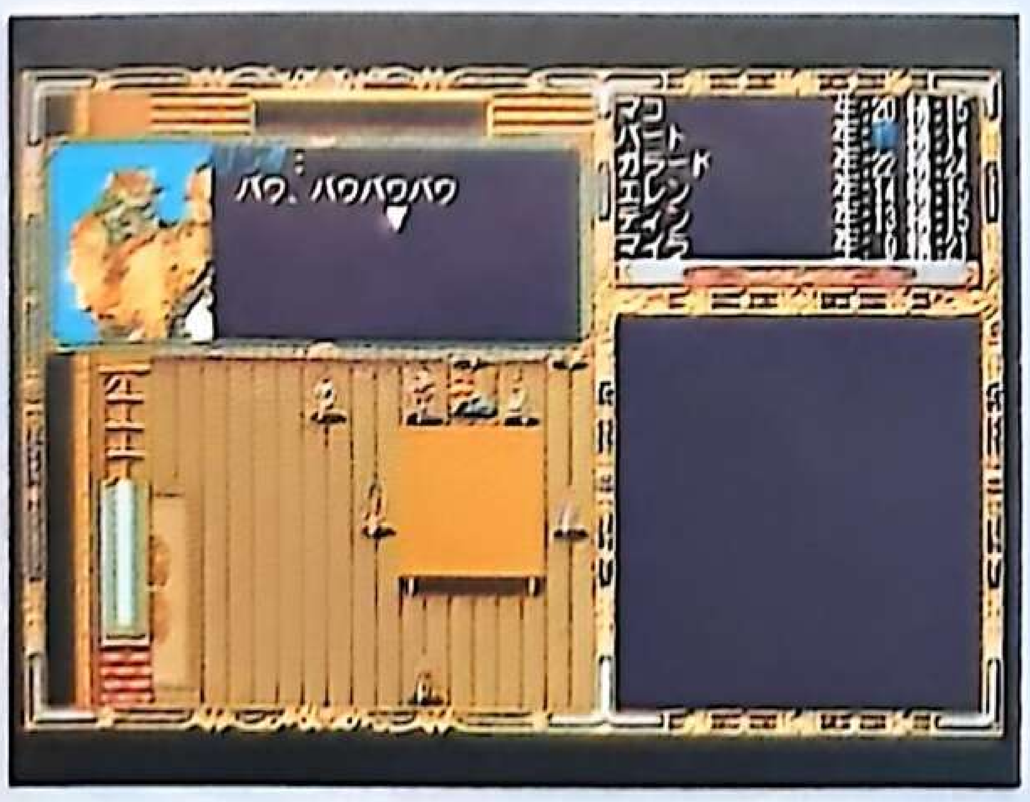
●対応機種：PC　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：サーカスの猛獣使いのレイズ　●舞台：オラン
●発生条件：特になし

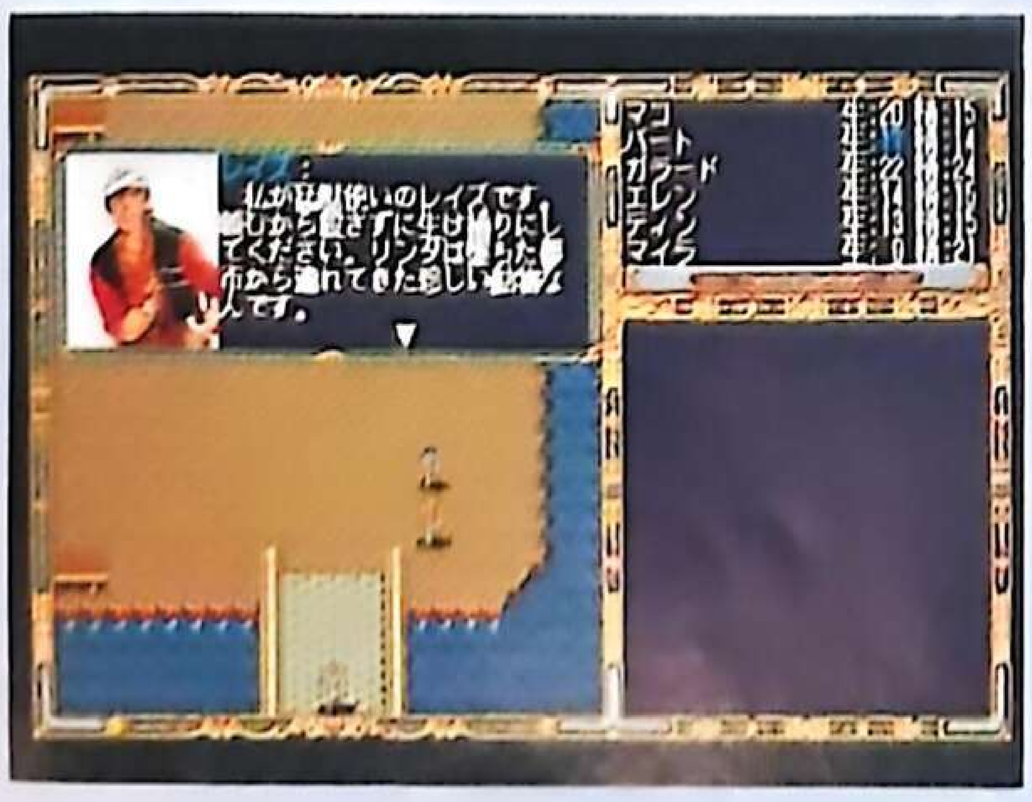
Guide

オランの街にやってきた、見せ物一座の一行。その目玉商品ともいえるモンスターが逃げ出してしまったのです。時ならぬモンスター騒動に、オランの街中は大騒ぎ。冒険者たちに捕獲の依頼がやってきます。

貴重なモンスターなので生きたまま捕まえなくてはならないのですが、相手は幻で自分の分身をつくりだす強者。冒険者たちは無事に役目を果たすことができるでしょうか？

PC版では店の中に獣が入ってきますが、テーブルトークでは街の通りや逃げ込んだ公園で遭遇してもかまいません。レイズ以外にも何人かのケガ人が出ています。





導入 オランに5日ほど前から、旅の一座がショーを開くために滞在しています。軽業や演劇、モンスターなどを見せ物にしているのですが、そこからリンダという名前の、イリュージョナル・ビースト（知名度15）が逃げ出しました。このモンスターは名前のとおり、幻で自分の分身をつくることができるのです。時ならぬモンスター騒動に警備兵たちもあわてふためき、何度かモンスターとやり合ったあげくに、公園に追い込むことができました。

しかし、どうにも勝手がわからず、仕方なくモンスターの専門家といえる冒険者に依頼することにしたのです。

冒険者たちが冒険者の店にいると、警備兵たちがやってきて、店のおやじに話しかけます。おやじは店を見渡したあと、プレイヤーキャラクターたちを呼びます。警備兵たちはモンスター騒動について簡単に話し、捕獲の手伝いをしてくれないかと依頼します。報酬は一人300ガメルです。

本編　幻影の獣

引き受けたなら、警備兵たちは冒険者をオランの北側にある公園に連れて行きます。公園の周辺には警備兵たちがウロウロしており、入口ではモンスターの所有者である猛獣使いのレイズがいて、冒険者たちに「リンダは堕ちた都市で見つかった、貴重なモンスターなのです。いつもはおとなしいのに、しばらく前から、興奮ぎみでとうとうこんなことに……。できれば殺さないでください」と頼みます。レイズは追われて気が立っていたリンダに襲われて、腕に大ケガをおっています。

レイズのそばには7歳の娘サリアがおり「リンダはやさしいいい子よ。みんなが追いかけ回すから、怖がってるの。お願い、殺したりしないで」と哀願します。警備兵は公園の中にはリンダしかいないはずだと言い、冒険者たちにネットを渡します。

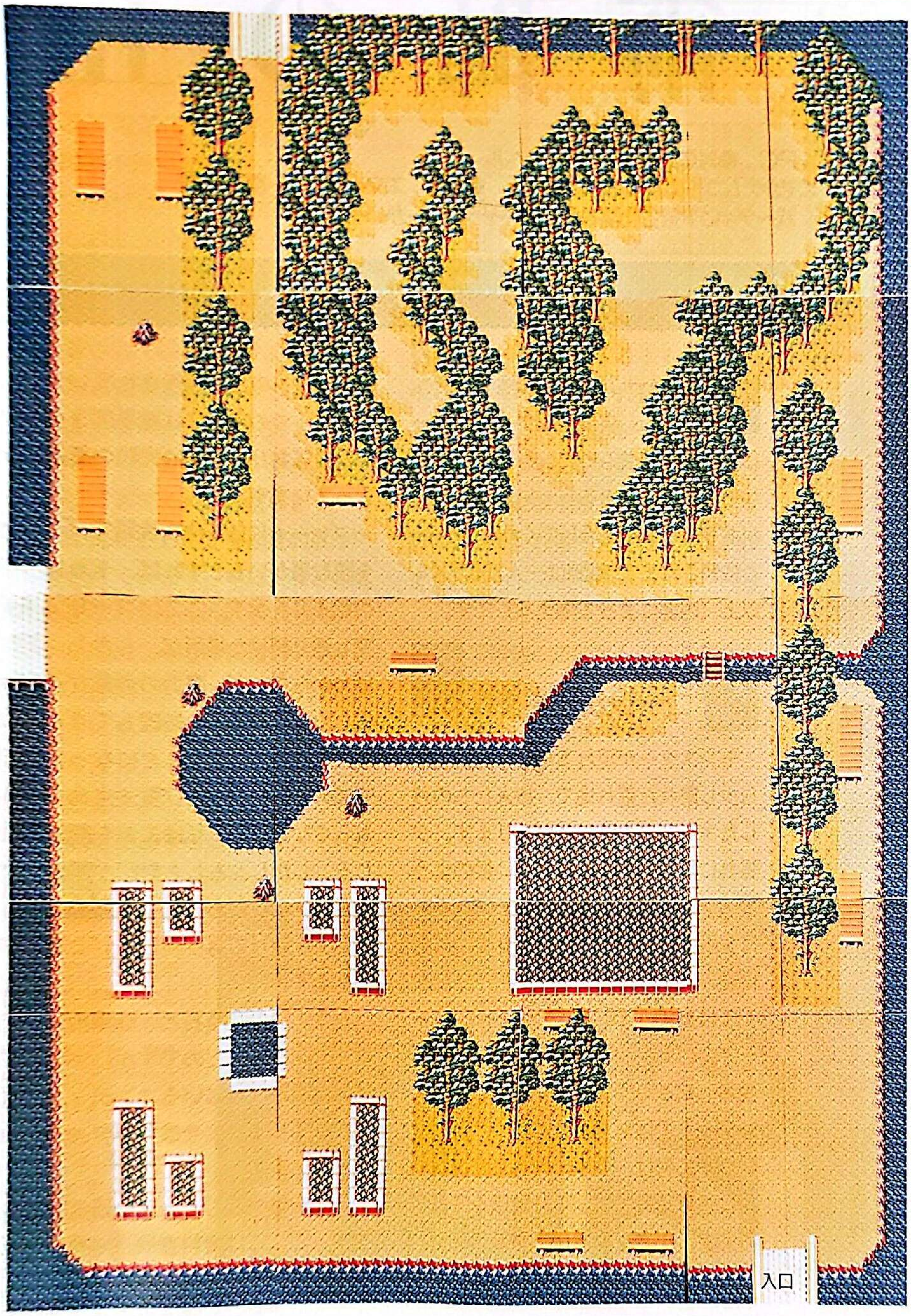
公園の中には森や池、生け垣の迷路などがあります。間もなくリンダらしい狼と獅子に似た、青黒いつややかな毛並みのモンスターに遭遇します。しかし、そのほとんどが幻影でできた分身です。分身はダメージを与えるまで消えず、その間の攻撃は現実のものです。

マスターはリンダの分身を使って、たとえば池の中央で水を飲んでいるリンダがいるが、実は水深が3メートルだったり、草原を走って行くリンダを追いかけると干上がった深い溝があったり、生け垣迷宮で迷わせたり……などのいろいろなトラップを考えてみてください。何度か分身にだまされたあと、ようやく本物のリンダを見つけることができます。本物は生け垣の陰から離れようとしません。生け垣の陰にはリンダの子供が4匹、外をうかがっています。

リンダの気が立っていたのは、子供ができていたからです。

ネットで攻撃をして成功すれば捕らえることができます。しかし興奮したリンダは力まかせにほどこうとします。魔法で眠らせるか、神聖魔法のサニティで落ち着かせれば、逃げられることはありません。4匹の子供たちはまだ目も開いておらず、低い鳴き声をあげるだけです。

結末 リンダと子供を生かして捕らえたなら、レイズと娘は喜び、約

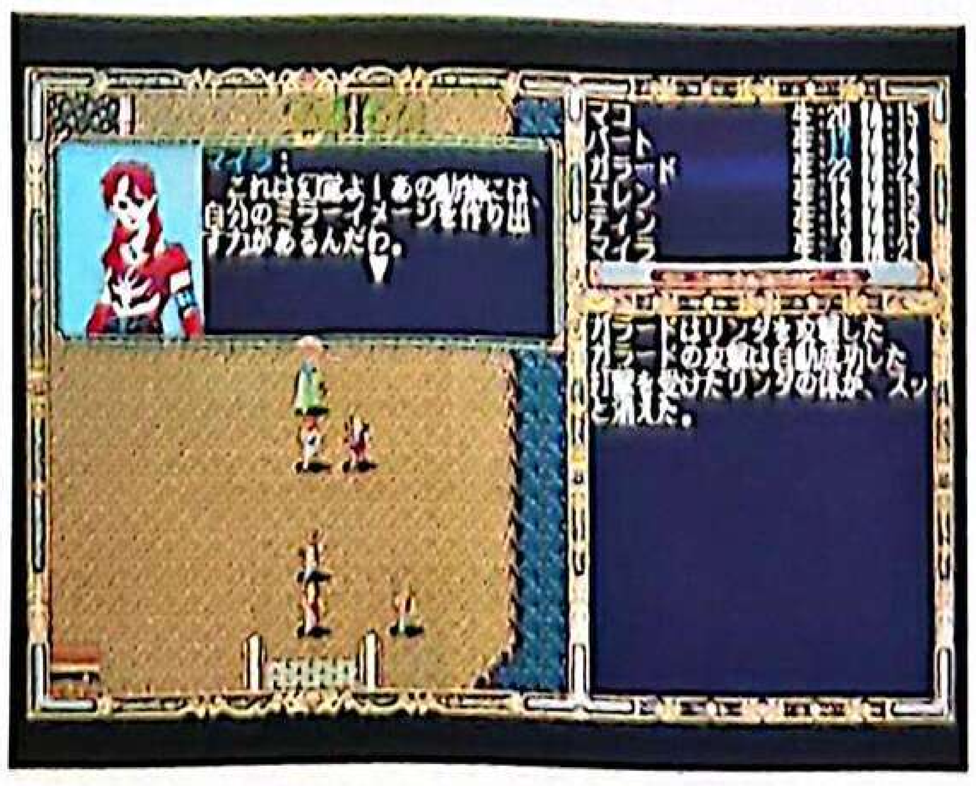


公園

公園の外へ通じる道は、警備兵によって封鎖されています。リンダは幻影で冒険者たちをまどわせますが、最後は奥にある森の中へ逃げ込みます。

束どおりの報酬をもらえます。どちらかを殺してしまった場合、リンダを殺したら150ガメル、子供を殺した場合は200ガメルです。両方とも殺してしまった場合は100ガメルです。

得られる経験点は1500点。リンダを殺してしまったら800点。子供を殺したら1000点。両方とも殺した場合は700点です。



一度に現れる幻影は1体だけ。子供のいる茂みから遠ざけるように現れます。

Advice

このシナリオで難しいところは、リンダの分身の使い方でしょう。分身とはいっても、攻撃力は本体と同じなので、なるべく接戦しての戦闘は避けて、罠にはめるための小道具として使ってください。

物語が単純でつまらないと思う場合は、リンダを公園へ追い込むところから冒険者たちを加えたり、捜索の途中で娘のサリアが入り込んできて、モンスターを助けようとして危機に陥るなどのイベントを加えてください。

リンダ（イリュージョナル・ビースト）以外のモンスターは登場しません。リンダのデータは255ページを見てください。

冒険談その㉞ PC

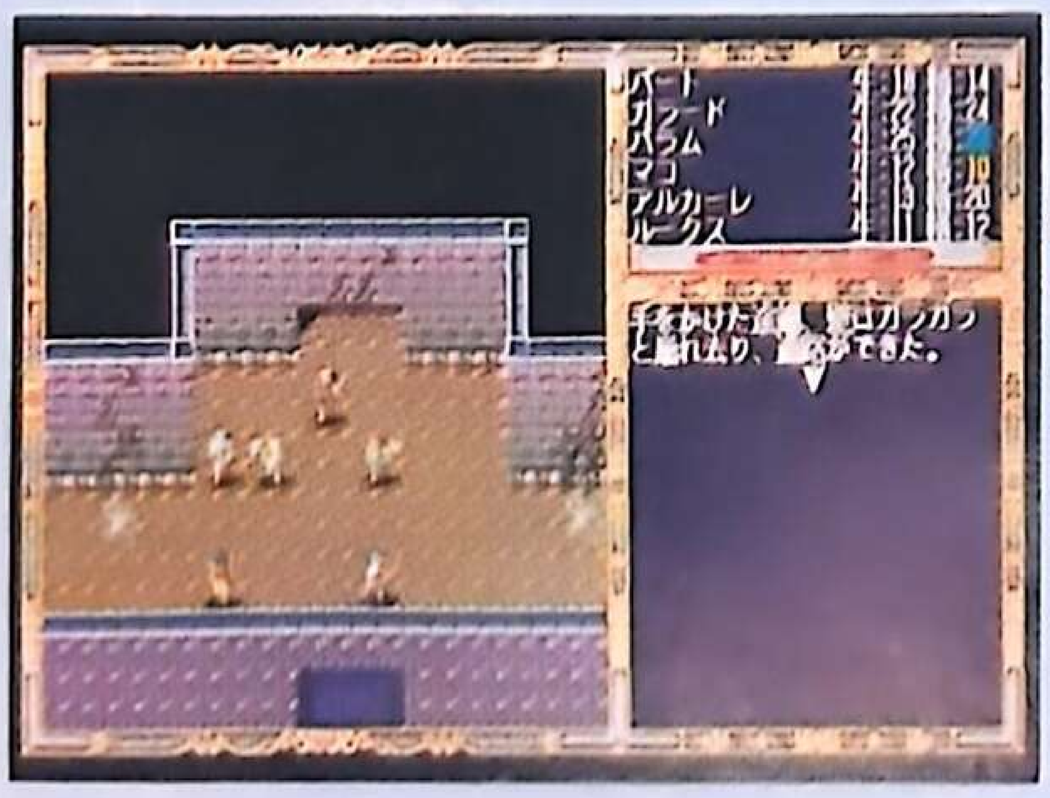
魔術師の丘

●対応機種：PC　●対応レベル：３～４レベル
●依頼主：エマかナムゴーの冒険者の店の主人　●舞台：エマ～ナムゴー間の街道
●発生条件：パーティに下位古代語を読めるキャラクターがいること

Guide

ナムゴーとエマを結ぶ街道で、奇妙なモンスターが出るので、調べてきてくれないかと頼まれた冒険者たちは、街道沿いでほとんど地中に埋もれた古代の遺跡を見つけます。そこは魔法王国時代にゴーレムを造っていた場所で、街道にさまよい出ていたモンスターとは、ゴーレムの中に封ぜられるはずだった「命」だったのです。

ゴーレムの「命」は壊れた出入口から外にさまよい出ているだけで、害を及ぼすことはありません。近づくと逃げるだけで攻撃しても反撃してきません。



導入 エマかナムゴーの冒険者の店へ行くと、店の主人が「ナムゴー(エマ)への街道沿いに、影のような変なモンスターが出るらしい。調べて害がありそうなら退治してくれないか？」と依頼されます。報酬は一人200ガメル以上（内容によって増える）です。

本編 ゴーレムの生まれる地

モンスターが現れる場所は、街道から少し離れた荒れ地で、旅人たちの残したキャンプの跡などがあります。夕暮れになった頃、そこに黒い影のようなモンスターが現れます。モンスターは冒険者たちが近づくと、林の中に逃げ込みます。暗がりなので明かりがなくては見失ってしまうでしょう。シャーマンのセンスマジックでは「魔法の生命」だということはわかります（アンデッドではありません)。

やがて影は、地中に埋もれた遺跡の中に逃げ込みます。下り階段を下りて行くと、小さな部屋に行き着いて終わりますが、部屋の奥の壁に大きな亀裂が入っています。両脇の壁にもヒビが入っていますが、こちらは壁にはめ込んであった何かを、無理やり抜き取ったためについた傷のようです。

大きな亀裂の向こうからは、強い魔力を感じます。亀裂は人一人が通り抜けられるぐらいの大きさがあります。

亀裂の向こうにも下る階段があり、その先に先ほどの部屋と同じ造りの小部屋があります。ただ、こちらの部屋には、さらに奥へ続く通路と、両脇の壁（上ではヒビの入っていた壁）には金属製のプレートがあり、下に宝箱が１つずつ置いてあります。しかし、箱の１つは壊されていて、周囲には複数のゴブリンの足跡が残されています。

もう１つの宝箱には難易度３の鍵がかかっており、中には大粒の魔晶石が入っています。

プレートには下位古代語で「この文を読む者がいるとすれば、それは災厄の始まりを示す。ここはゴーレムを研究し造り続けた場所だ。しかし、理由はわからないが、魔力の供給が途絶え出したため、適切な処理もできないまま、ここを封鎖することになった。未完成のゴーレム、及び魔法生命を外にもらさないため、私はここを魔法で封じる。しかし、もしも封印が解かれた場合は、ここにある２つの魔晶石と、詠唱板を使って再び封じよ」と書いてあります。

もう１つの魔晶石と、詠唱板はホブゴブリンが盗んだのですが、ホブゴブリンは遺跡の奥にいるマンティコアに殺されてしまい、今はマンティコアが持っています。

通路を奥へ進むと、広い研究所に出ます。ここには資料室や、制作途中のゴーレムが置いてある倉庫、ゴーレムに入るはずだった魔法生命のある部屋などがあります。資料室にはここで研究をしていた魔法使いのノートと一緒に、ナムゴーの西に住む魔法使いから「蛮族を使った楽しいショー」を見せるパーティの招待状が残されています。

研究所のあちこちには、まだ未完成なのに動いているゴーレム(知名度13「ストーン・ゴーレム」）や、魔晶石を盗んだゴブリンの仲間（魔晶石などは持っていません）がいますし、中央の一室にはマンティコアがいます。マンティコアのそばにはホブゴブリンとゴブリンの死体があります。

マンティコアは「人間とは珍しい。

何の用だね？」と下位古代語で話しかけてきます。入口の壊れた封印のことを話すと、「なるほど。それでこんな妖魔が魔晶石や詠唱板を持っていたのか。ほうっておけばゴーレムが外に迷い出るかもしれん……が、石と板を返す前に、少しわしの頼みを聞いてくれんか？もう少し奥に行った所に、ゴーレムの命が保管されている部屋があるのだが、そこにある保管容器から命がもれ出しているようなのだ。未完成のゴーレムがウロウロして目障りでいかん。容器に蓋をしてきてくれ」と言います。

「命」が保管されている部屋の扉は巧妙に隠されています。中に入ると金属製の大きなカプセルのような物があり、そこから影のような（街道沿いで見かけたものと同じ）モンスターが現れると、近くにあった未完成のゴーレムに乗り移ったり、そのままフラフラとさまよい出ます。カプセルにはスライドさせて開け閉めする蓋があり、それがゆるんでいます。きっちりと閉めると命は出てこなくなります。

マンティコアに知らせると、引き換えに魔晶石と詠唱板をくれます。閉めたと嘘をついても、マンティコアにはわかってしまいます（「命」の流出を感じ取っているようです）。

また、マンティコアは魔晶石と詠唱板の使い方も教えてくれます。まず、小さなヒビの入っていた壁に詠唱板をあて、中央の凹みに魔晶石を入れれば、板はそのまま壁に溶け込みます。亀裂の両側の壁に詠唱板を設置すれば、亀裂の入っていた壁がみるみる修復されます。

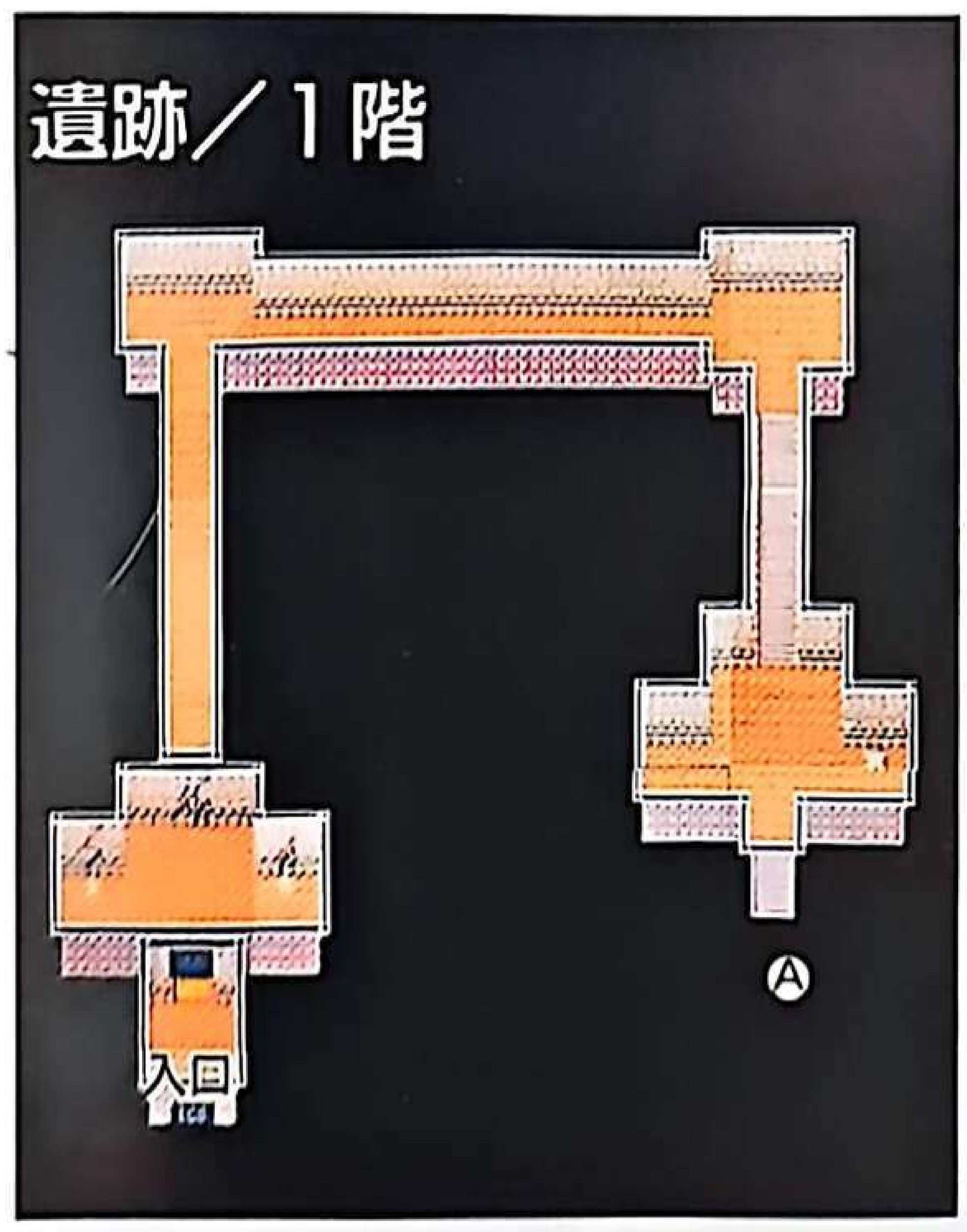
結末 冒険者の店の主人に報告すれば、報酬として一人600ガメル払ってくれます。この冒険で得られる経験点は1700点です。

Advice

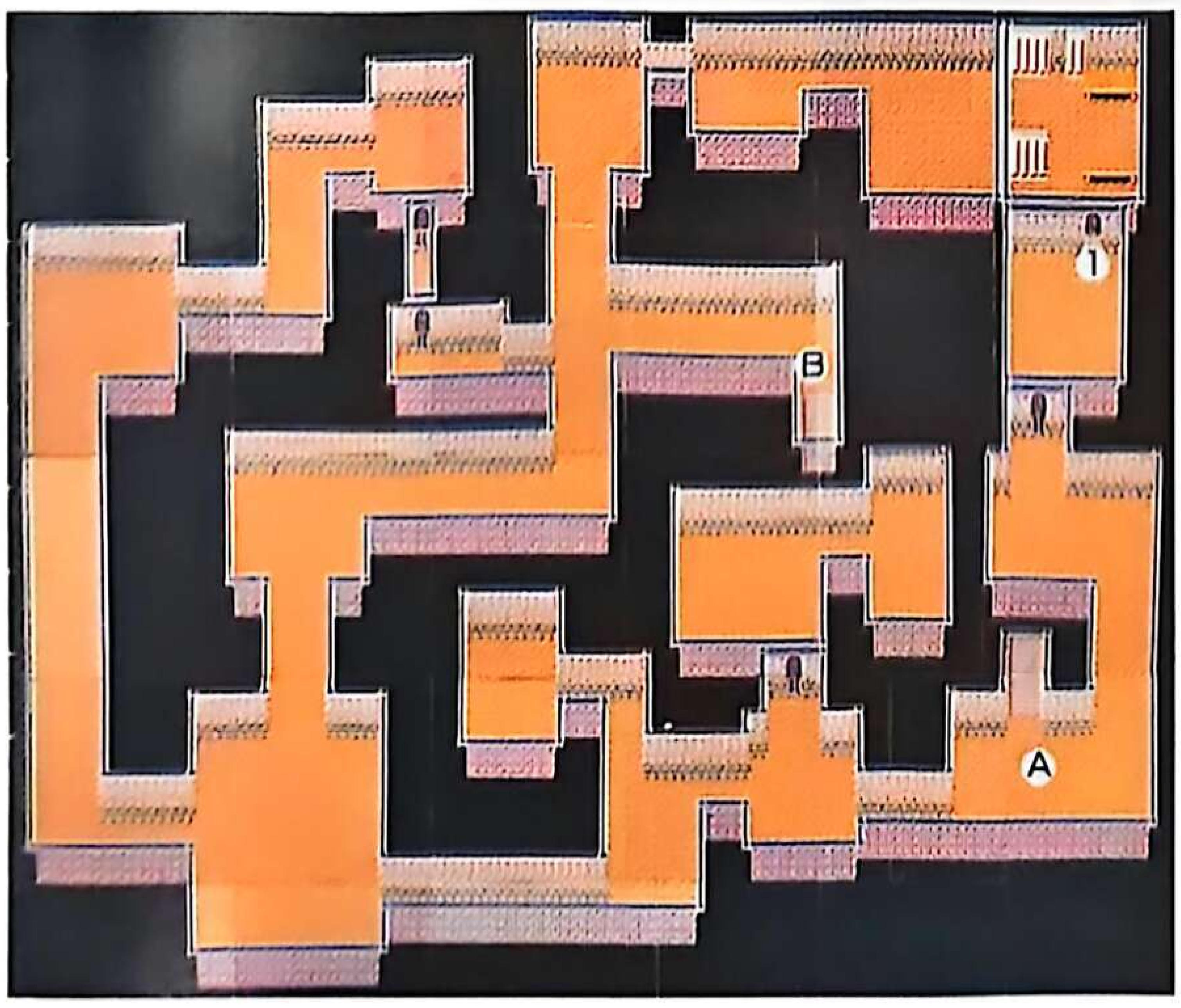
報酬がレベルのわりには少ないので、研究所に中に、魔晶石や竜の牙などのマジックアイテムを置いたほうがいいでしょう。また、冒険者たちが資料室にあったパーティの招待状を見つけたなら、招待した魔法使いの館へ行くことができます。館へ行く場合は㉟「忘れられた迷宮」（P.82）のシナリオを使ってください。

ゴーレムのデータは254ページにあるストーン・サーバントのデータに、攻撃力を1点、打撃点を1点加えたものを使用してください。ストーン・ゴーレム、ゴブリンとホブゴブリンのデータも同ページにあります。

地下2階の中央から左上のところにある広間にマンティコアがいます。マンティコアの部屋の右上の部屋では安全にキャンプをはることができるので、疲れたときにはここで休むといいでしょう。ゴーレムの「命」のある場所は、右下にある隠された部屋です。ただし、命が漏れ出している容器の蓋を閉めるには、一番左上の部屋にある鍵が必要です。

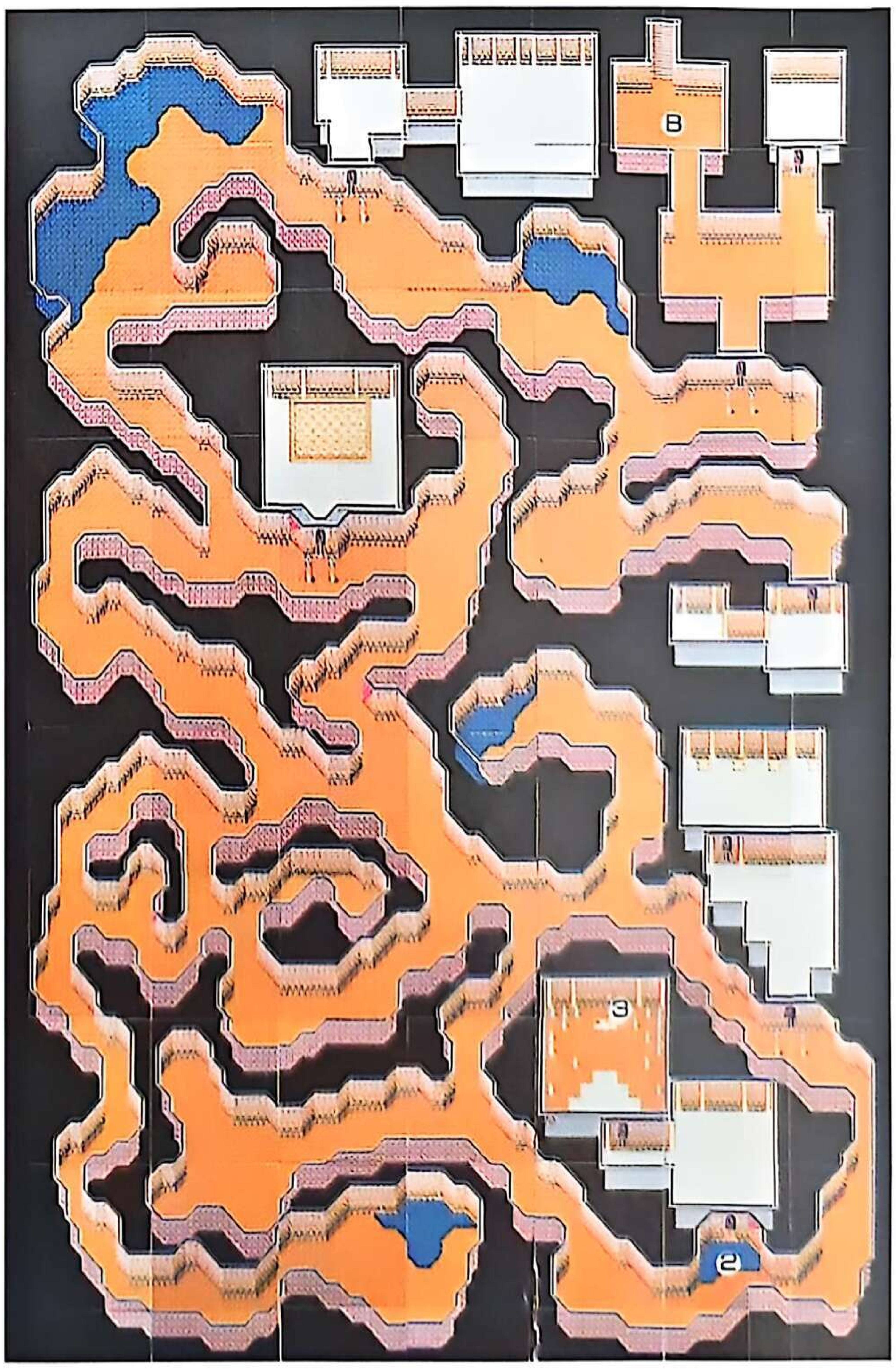


地下1階



①隠し扉

地下2階



②隠し扉　③スイッチ

冒険談その㉟ PC 忘れられた迷宮

●対応機種：PC　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：なし　●舞台：ナムゴーの西の岩地
●発生条件：㉞「魔術師の丘」(P.80)で招待状を読んでいること

Guide

とある古代の遺跡で見つけた招待状にあった魔法使いの館を探して、冒険者たちはナムゴーの西にある岩地を訪れます。そこには今まで誰も見つけていなかった古代の街がありました。

街の番人のシーに案内されて冒険者たちは「宝の待つ迷宮」へ入って行きますが、そこは古代の魔法使いたちが奴隷の蛮族を入れて楽しむ、闘技迷宮だったのです。

迷宮の中には、ガーゴイルやフロア・イミテーター、オークやストーン・サーバントなどの魔法生物がいます。254ページのデータを参照してください。シーのデータも同ページにあります。

導入 このシナリオをプレイするには、舞台となる迷宮のある場所を示したアイテムを、冒険者たちが手に入れていなくてはなりません。㉞「魔術師の丘」で招待状を見つけていれば、冒険者たちはそこに書かれている魔法使いの館へ行くことができます。

本編 蛮族のための迷宮

招待状にあった場所はナムゴーの西で、現在は荒れ果てた岩地になっています。しかし、よく調べると岩の下に遺跡が埋まっているのを見つけることができます。この岩地の下には小さな街（古代王国時代、人々はあまり集まって暮らすことがなかったので、街といっても冒険者たちの感覚からすると村程度の大きさ）があるのです。

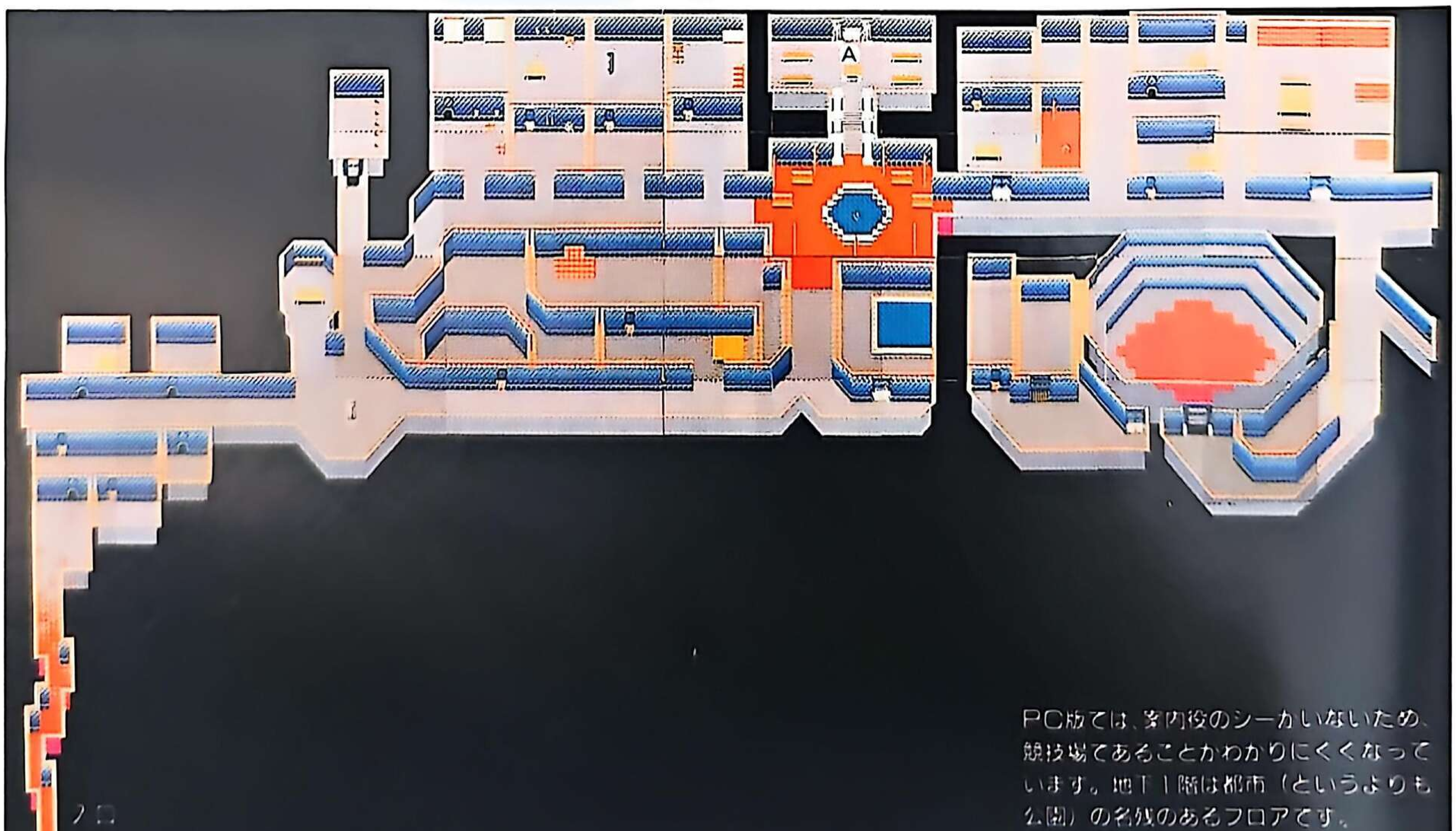
岩と岩の間から、遺跡の中に入ることができます。街の遺跡には、商店街や公衆浴場、公園などが残されています。下のフロアに下りるとグラスランナーに似ていますが、もっとやせっぽっちで色の浅黒い生き物（知名度14「シー」）が、数匹近づいてきます。彼らは冒険者を見ると、下位古代語で口々に「剣を持っている。こいつらキョーギ（競技）の主役だ」と言って、冒険者たちを迷宮の入口へ案内しようとします。

冒険者たちがシーにどこへ連れて行くのか尋ねれば、「この奥に、あんたたちを待ってる場所がある。奥には宝物いっぱい。強くて頭がよければ宝物はあんたたちのものさ」と答えます。

シーは大きな扉の前まで冒険者たちを連れて来ると、扉を開いて奥へ行くようにうながします。

扉の向こうには大きな部屋があります。冒険者たちが中に入ると、背後の

遺跡／地下1階



PC版では、案内役のシーがいないため、競技場であることがわかりにくくなっています。地下1階は都市（というよりも公園）の名残のあるフロアです。

扉が閉まって開かなくなります。ただ、アンロックの魔法を使えば開けることができます。

扉が閉まると、どこからか声が聞こえてきます。「奴隷であるお前たちに一つのチャンスをやろう。ここから続く迷宮で出されるクイズを解くか、現れるモンスターを倒して最後の部屋まで行き着くがいい。そうすればお前たちに富か、名誉か、自由を与えよう」

セージかソーサラーがいれば、古代王国時代、現在アレクラストに住む人人の祖先（魔法を操る能力には乏しかったが、頑強な肉体をもっていた人々）は蛮族と呼ばれ、奴隷の地位しか与えられなかったことを知っています。

奥にある扉を抜けると迷宮に出ますが、中にはガーゴイルやオークなどのゴーレム系のモンスターが守る部屋と、通り抜ける（もしくは先に進む）ためにはクイズに正解しなくてはならない部屋とがあります。

クイズは暗号の法則を解くものや、季節にまつわる色（青春、赤夏、白秋、玄冬）、「猿」「犬」「グール」「ドラゴン」「ノミ」の彫像の中から、最も人間に近い生き物（系統の近さではなく、距離の近さで考えなくてはならない。答えは「ノミ」）を選択する、などのひねった問題も用意されています。

クイズとモンスターをすべてクリアして最後の部屋に入ると、入口で聞こえてきたものと同じ声が、「富と、名誉と、自由のどれを求むか？」と問いかけてきます。しかし「名誉」や「自由」は古代王国時代で通用するものでしかなく、今の世界に住む冒険者たちには意味のないものです。「名誉」や「自由」を願った場合は、声が「今よりおまえたちは望むものを得ている。主人のもとへ戻り、確認するがいい」という、冒険者にとっては意味のない報酬を約束します。

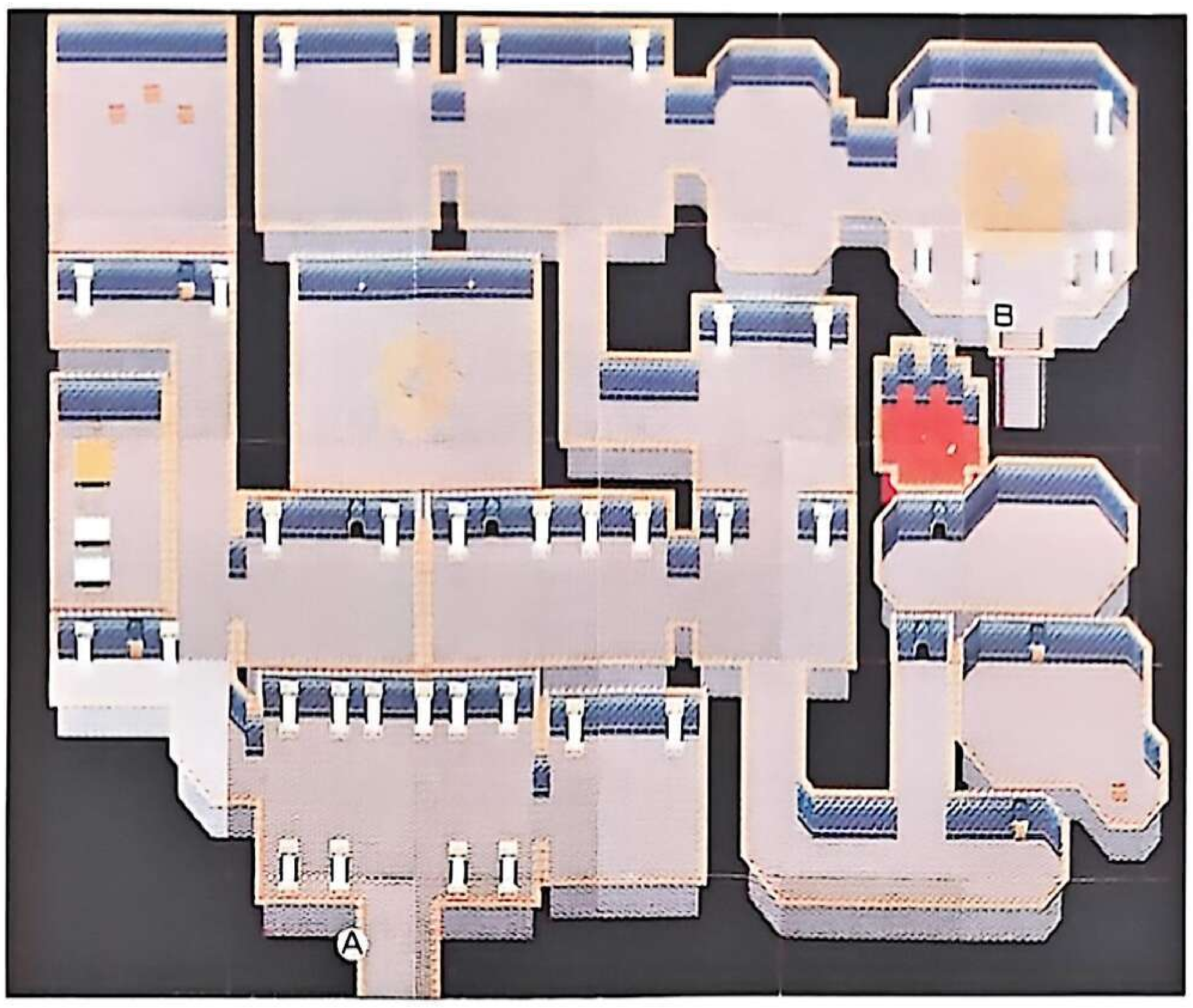
「富」を求めた場合は、「わかった。では受け取るがいい」との声が聞こえると、巧妙に隠されていた扉が開き、その向こうにある小部屋に、魔法の武器や防具、魔晶石、魔力に＋１のボーナスがつく魔力の指輪などが入った木箱が置いてあります。

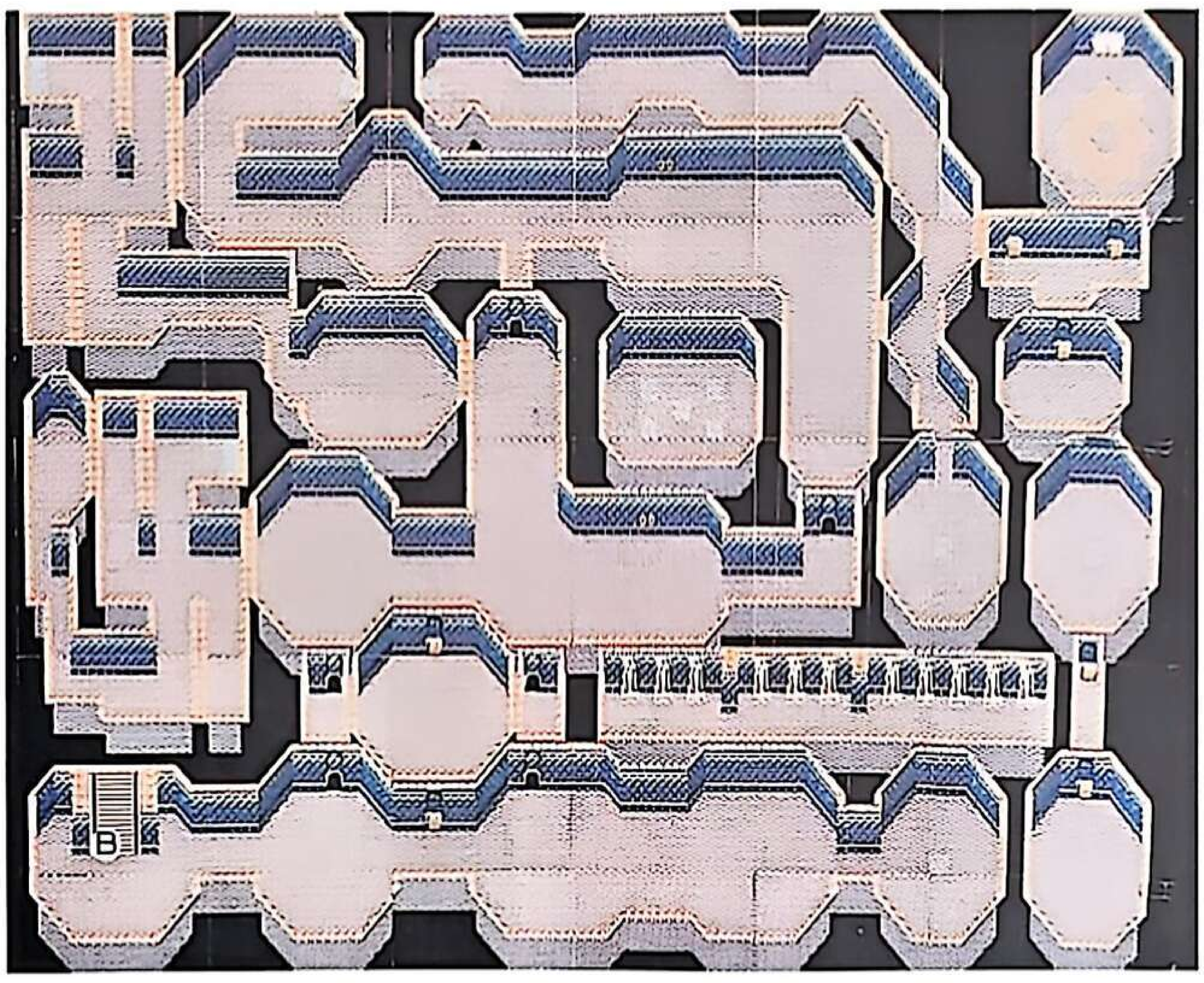
結末 冒険者たちが迷宮から出てくると、シーたちが冒険者たちのまわりに集まって、迷宮のようすはどうだったか聞きます。実は迷宮の管理は、彼らシーが受け持っており、壊れた場所などなかったか、とても心配しています。なにしろ彼らは管理はしますが、中には入ってはならないと命令されているのです（入ったとしても、迷宮の仕組みをチェックできるとは思えませんが…）。

シーたちは「またキョーギに来い」と言いつつ、冒険者たちを外に通じる階段まで案内します。

この冒険で得られる経験点は1500～2000点です。

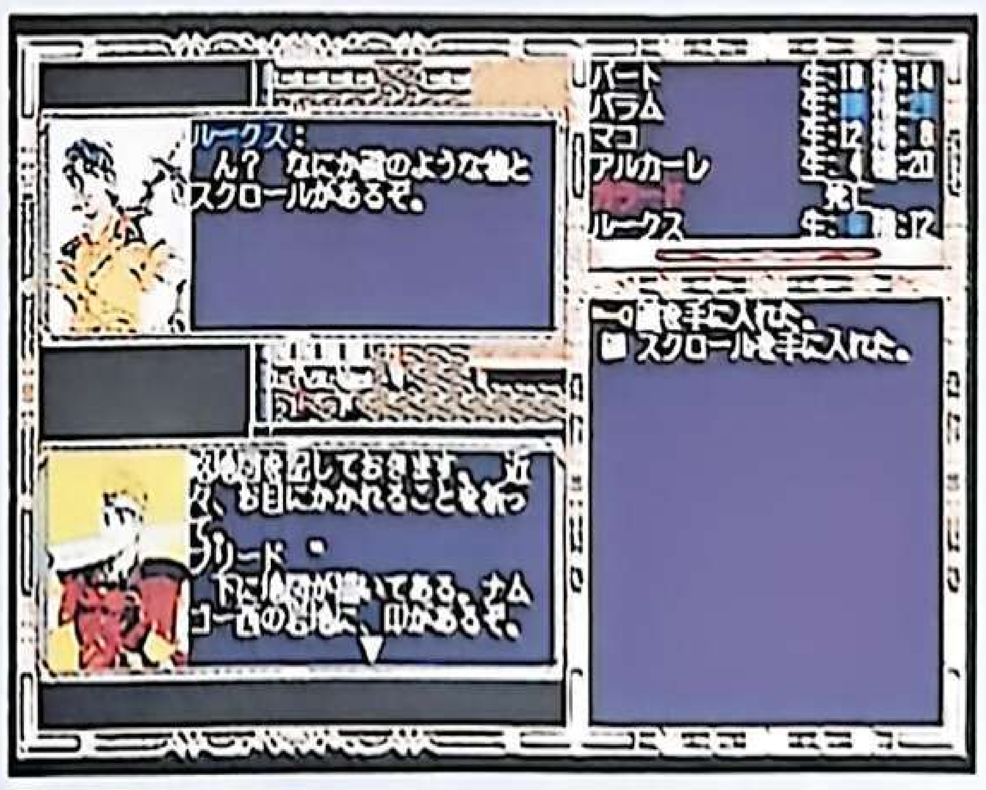
地下2階





床の色が変わっている場所はワープポイントです。床だけでなく、彫像に触るとワープする場所もあるので、注意してください。

ワープのフロア



㉞「魔術師の丘」で見つけたスクロールが、知られざる迷宮のありかを記した招待状でした。

Advice

迷宮で出題されるクイズは、変更したり追加してかまいません。この迷宮には蛮族を見せ物にしようとの魂胆もありますので、泥沼や崖などの困難な地形をつくって、そこでモンスターと戦わせたり、逆走するコンベアーの上を走らされたり、綱渡りを強要されたりしてもいいでしょう。

冒険談その36 PC 呪われた宝石

●対応機種：PC　●対応レベル：3〜4レベル
●依頼主：エマの商人ラゼック　●舞台：エマの村とオラン南東の海岸近くの洞窟
●発生条件：特になし

Guide

商人の家に夜な夜な現れる、不気味な怪物を退治するために雇われた冒険者たちは、怪物がある宝石を目当てに現れることに気づきました。

宝石は商人が古物商から買い取ったものなのですが、古物商に由来を尋ねると、水の精霊を祭るほこらから盗まれたものだとわかります。宝石をもとの場所へ戻さなくては、怪物は消えないでしょう。冒険者たちは宝石を手に、ほこらへと向かうのでした。

ウンディーネが変化したモンスターのデータは、ウンディーネと同様です。264ページを見てください。神殿の中で登場するブロブやキラー・クリーパーそっくりの海草のモンスターのクローリング・ケルプ（ステータスはキラー・クリーパーと同じ）も同ページを参照してください。

導入 エマの冒険者の店へ、近くに住む商人のラゼックが訪れます。彼の家に、夜な夜な奇妙なモンスターが現れるので、退治してくれと言うのです。報酬は一人700ガメル。冒険者たちが引き受けたなら、ラゼックは館まで案内します。

本編 精霊のなげき

モンスターは熊のような姿と大きさで、全身が深緑色をしています。真夜中になると現れて、廊下を歩き回るのですが、通った跡は水をまいたようにびしょぬれになっています。

現れるようになったのは2カ月ほど前からで、最初は玄関のあたりで物音が聞こえる程度だったのですが、この頃では子供部屋（2人の男の子がいます）やラゼック夫妻の寝室のそばまで来るようになったのです。

冒険者たちが夜中に見張っていると、低い唸り声のような音が聞こえてきます。やがて入口の扉をすり抜けて、ラゼックが言っていた深緑の熊のようなモンスターが現れます。しかし、よく見るとそれは生き物というよりは、不透明のゼリー状のものが固まってできているようです。

モンスターに通常の武器の攻撃は効きませんが、魔法の武器や魔法のかかった武器ならダメージを与えることができます。モンスターは一度、家の外に退却したあと、今度は窓からラゼックの部屋へ入り込むと、隠し金庫がある壁の前で体当たりを始めます。物音に気づいたラゼックが部屋に入ってきたモンスターに気づいて大騒ぎします。再度攻撃を受けると、モンスターはラゼックに襲いかかります。しかし、さらに攻撃を受けると泣き声に似た叫びをあげて姿を消します。

モンスターがいなくなったあと、ラゼックは「もしや……」とつぶやいて金庫から水色の宝石を取り出します。

モンスターに襲われたときに、暗い洞窟の神殿に、この宝石が納められている光景が見えたと言います。宝石はオランのジャールという古物商から買い取ったものですが、ラゼックは冒険者たちに、その商人から宝石の入手先を聞き出して、元の場所に返すように依頼します。

古物商はオランの港のそばにあります。冒険者たちがわけを話せば、ジャールは「その宝石は知り合いの冒険者が持ち込んできたもので、南東の海岸沿いの洞窟で見つけてきたものらしい」と教えてくれます。

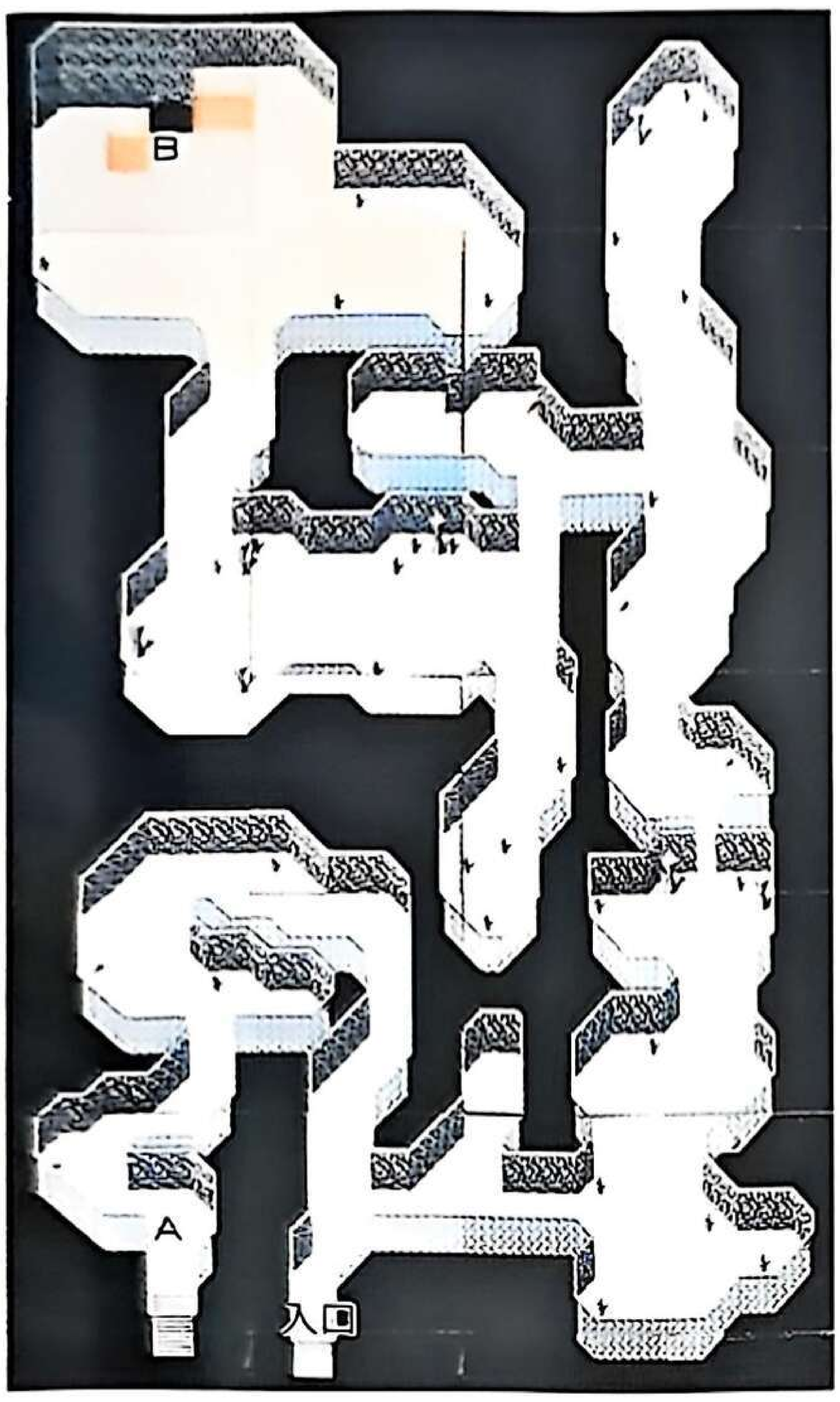
教えられた場所には洞窟があり、その奥に小さな神殿のような建物があります。建物に近づくとラゼックの館に出たモンスターが現れて襲いかかってきますが、やはりダメージを受けると姿を消します。神殿のまわりの水はにごって悪臭を放っています。

神殿（ほこら）の中には、ブロブやキラー・クリーパーそっくりの海草のモンスター(クローリング・ケルプ)がいて、冒険者たちに襲いかかってきます。

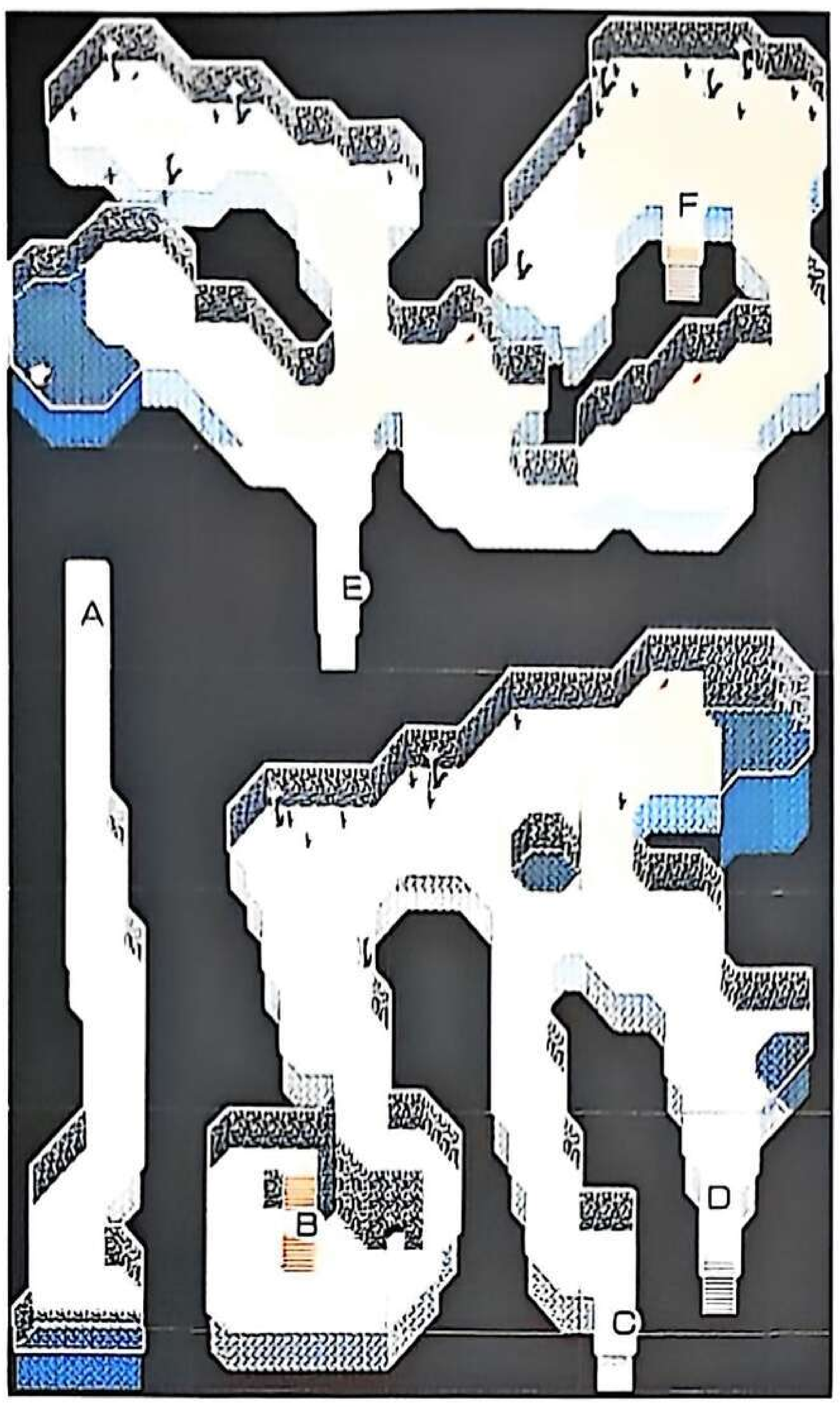
神殿の奥には、宝石が納められていた台座があり、またもやモンスターがうろついていますが、もう襲いかかってはきません。台座に宝石を戻すとモンスターはウンディーネに変わります。

ここは呪われた土地で、狂った精霊が住む場所でしたが、古代、一人の精霊使いが精霊の力を正常に戻す宝石を造ってくれたおかげで、清らかな水を

海岸の洞窟／地下1階

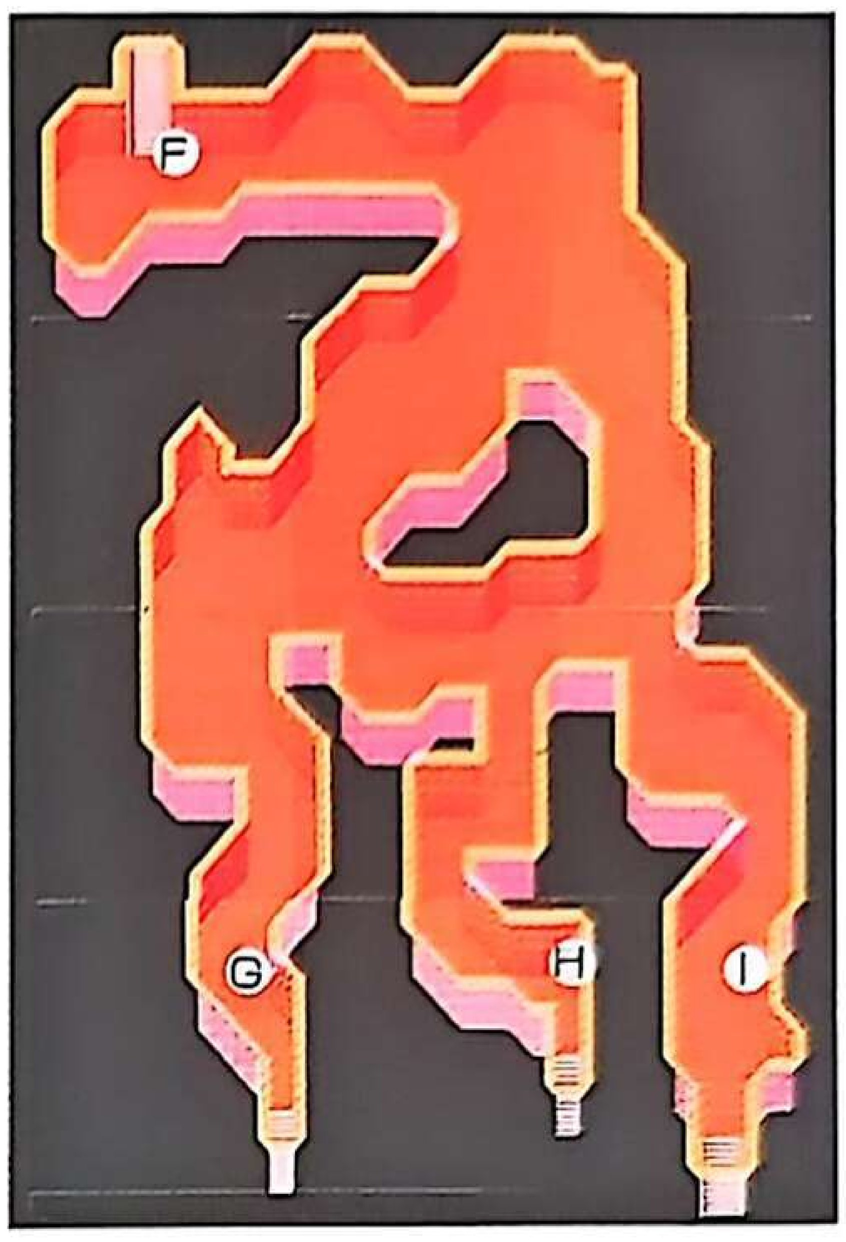


地下2階



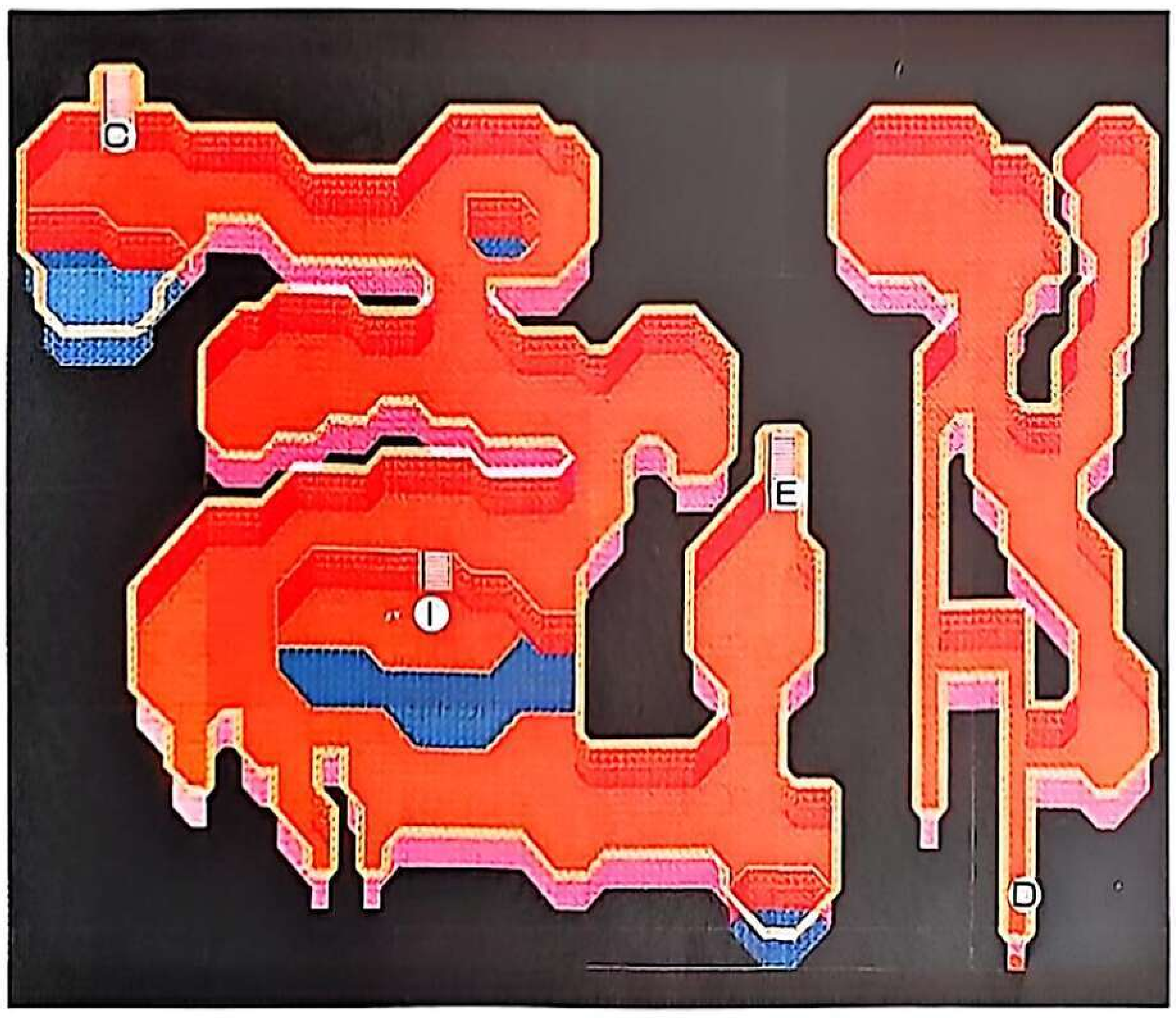
広いマップなので、このマップを参照に、効率よく進んで行きましょう。テーブルトークで使う場合は、地下1階と地下4階のマップに「地底へと向かう長い通路」などを組み合わせた、簡単なマップに作り替えたほうがいいでしょう。

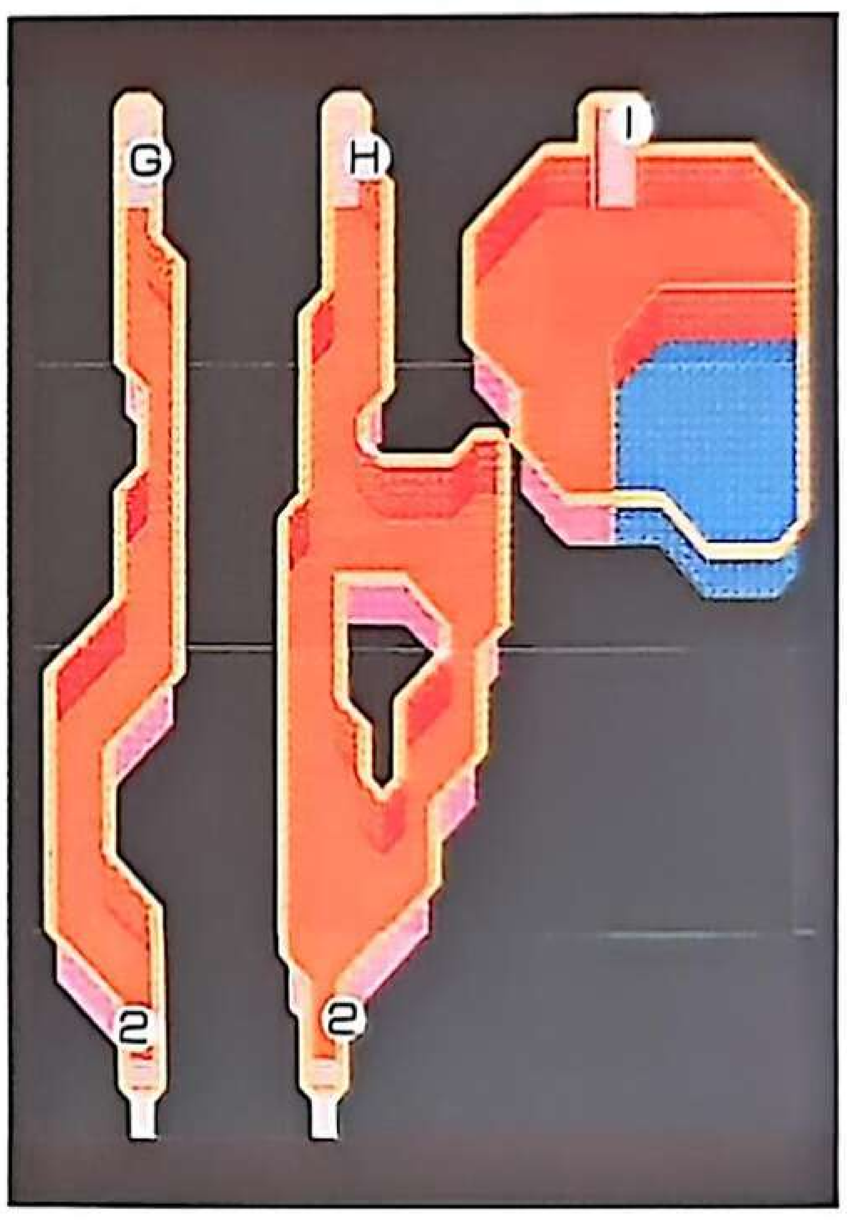
地下4階



地下3階

①死体がある地点
②地底へ





地下5階

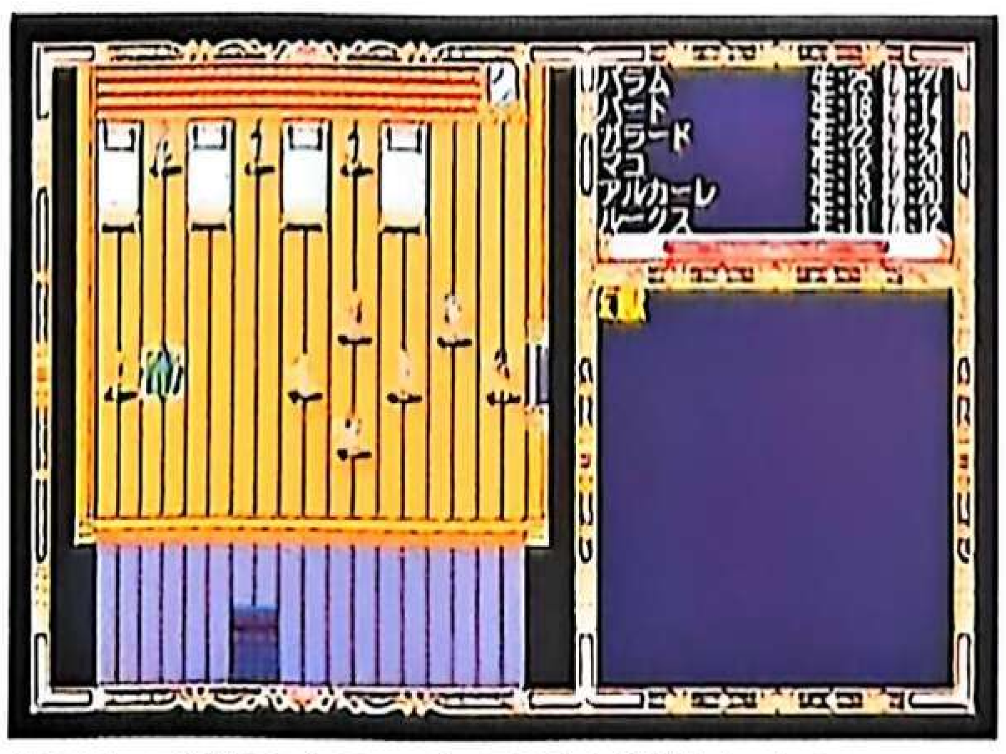
生み出す場所になっていたのです。

しかし、人間たちが宝石を持ち去ったために、精霊の力が狂い出したのです。宝石を取り戻そうとしたウンディーネの姿が、化け物のようになってしまったのも同じ理由です。

ウンディーネは冒険者たちに礼を言い、できれば洞窟の入口をふさいでおいてほしいと言います（入口は狭く、ドワーフがいればすぐに崩して埋めることができます）。

結末 宝石を元の場所に返してくると、ラゼックは約束より少し多い、一人900ガメルの報酬を渡してくれます。

この冒険で得られる経験点は1300点です。



どうして出現するのか原因を解決しない限り、モンスターは何度でも復活します。

Advice

冒険者たちが宝石をネコババしようとしたり、どこかに売ったりした場合は、宝石がある場所にモンスターが襲いかかってきます。最初は少しのダメージで逃げ帰っていたモンスターも、回を重ねるたびに強く丈夫になってゆきます。

また、水のほこらがある近くの海が、不気味に濁り始めます。

冒険談その㊲ PC

邪教の女神官

●対応機種：PC　●対応レベル：３～４レベル
●依頼主：ホープの村長ケルシュ　●舞台：ホープ村
●発生条件：特になし

Guide

ホープの近くにある古代の神殿に、モンスターが住み着いて村の娘をさらうと聞き、冒険者たちは神殿へと向かいます。しかしダーク・エルフが集団で守る神殿へ、正面から挑むのは無謀です。悩む冒険者たちの前に、一人のダーク・エルフが現れます。彼は「仲間は神殿に住み着いた女神官の、魅了（チャーム）の魔法で操られているのだ。仲間を助けるのに力を貸してくれるなら、秘密の抜け穴を教えよう」と持ちかけてきます。

はたしてダーク・エルフの言うことは信用できるのでしょうか？

導入 ホープの冒険者の店へ行くと、主人が「ちょうどよかった。昨日、村の娘たちが近くの遺跡に住み着いたモンスターにさらわれて、大騒ぎになっているんだ。力を貸してもらえないか？」と声をかけてきます。正式な依頼は村長から受けてくれと言われて、冒険者たちは村長の家へ向かいます。

村長のケルシュは、村娘をさらったのがホブゴブリンやインプ、オーガーなどのさまざまなモンスターの集団であったこと、それなのにモンスターたちの行動には統一性があった、と言います。村長の息子が自らモンスターを追いかけて、山手の神殿跡に入って行ったのは確かめたのですが、モンスターに見つかってしまい、逃げてくるので精いっぱいでした。

冒険者たちが望めば、息子のロイドが神殿までの道案内をします。報酬は一人800ガメルです。

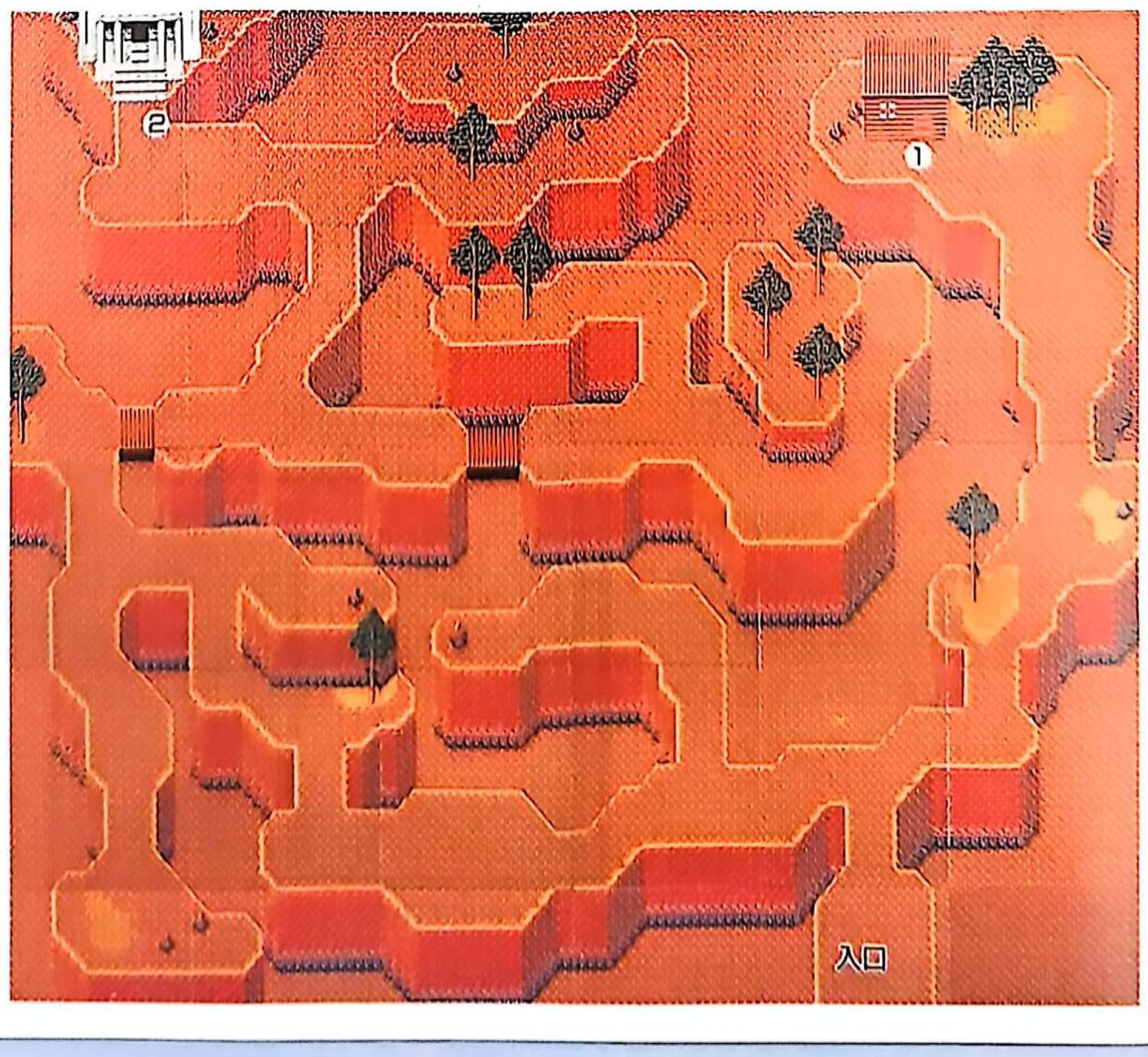
本編 魅了の香炉

神殿は村から山へ１時間ほど入ったところの入り組んだ谷間にあります。神殿はすぐに見つかりますが、周囲には多くのモンスターがいるうえに、神殿の入口には武装したダーク・エルフが６人、見張りをしています。冒険者たちが周囲にいるホブゴブリンなどと戦っていると、近くにいるモンスターが次々と集まってしまい、神殿に近づくことはできません。

冒険者たちが悩んでいると、一人のダーク・エルフが近づいてきます。彼は両手をあげて、敵意がないことを示しつつ、「お前たちは、あの神殿に連れ込まれた娘たちを助けにきたのか？」と問いかけてきます。このダーク・エルフはビターリーフといい、神殿を見張っているダーク・エルフたちは、自分の仲間だが、神殿に住み着いた邪神

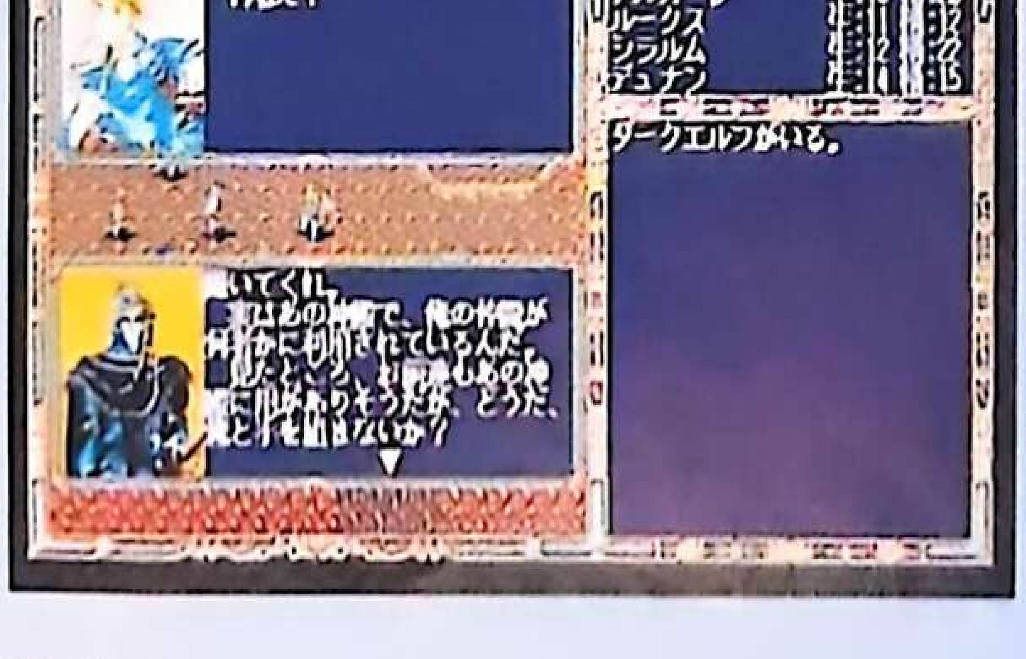
神殿への山道

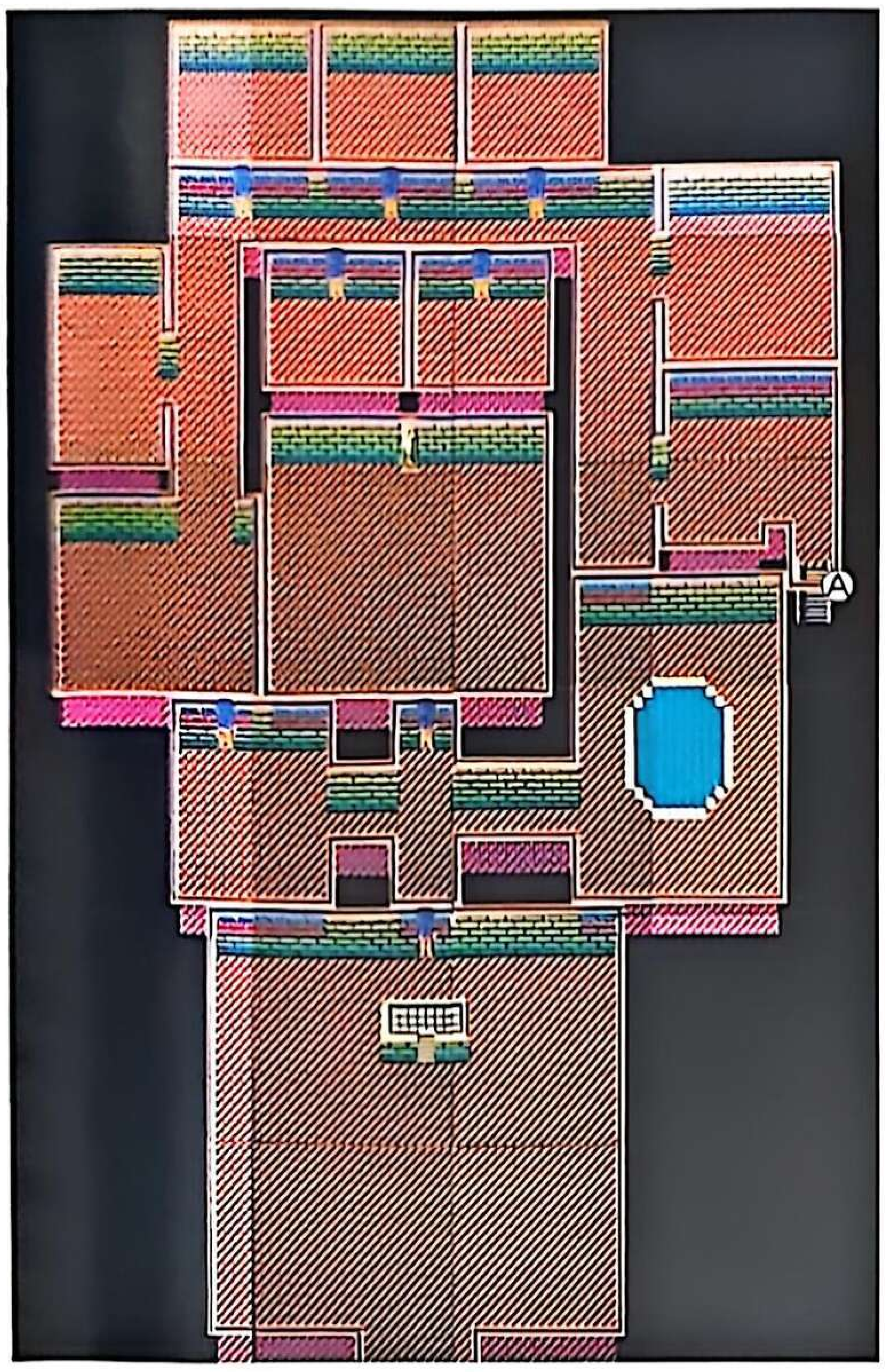
神殿は左上にありますが、警備が厳しくて近づくことはできません。引き返そうとすると現れるダーク・エルフのビターリーフが仲間に加われば、右上にある小屋から神殿への抜け道に入ることができるようになります。

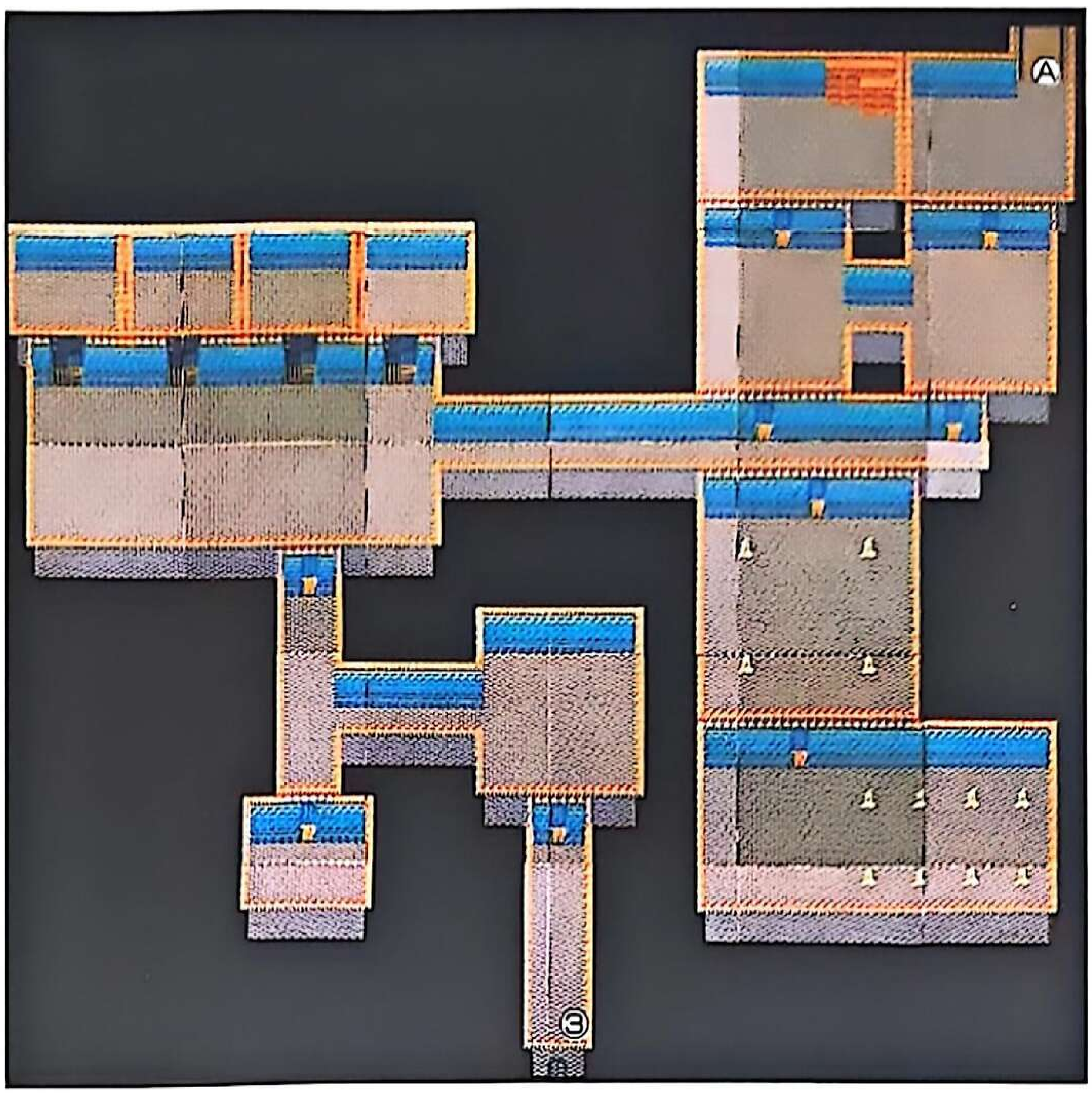


①木こり小屋　②神殿

ダーク・エルフは敵。とはいえ、彼の持つ情報がなくては神殿に入れません。







神殿／1階

③抜け道より

地下

抜け道からは、地下マップの中央下に出ます。地下マップの左上には牢屋があり、村からさらわれた娘たちがとじ込められています。女神官は1階の一番下にある広間でモンスターたちに説教を聞かせつつ、香炉の魔力で従えようとしています。

の女神官が、魔法の香炉をつかって配下にしてしまったのだと言います。ビターリーフはどうにかして仲間を正気に戻そうと、チャンスをうかがっていたのですが、同じように神殿をうかがう冒険者たちを見て、手を組めばなんとかなるのではないかと、声をかけたのです。

女神官は香炉の持つ魅了（チャーム）の魔法で、このあたりにいる妖魔や妖精のたぐいのモンスターを操っています。モンスターたちは神殿と神官を守るためなら、死に物狂いで襲いかかってきます。ですから正面から行くことはできません。ただ、ビターリーフは神殿へ通じる地下道を知っています。

神殿から少し離れた所に、木こり小屋があるのですが、そこにある古い井戸の中に横穴があり、それが神殿の地下へ通じているのです。

ビターリーフは冒険者たちと同行しようと申し出ますが、断られれば井戸の地下通路のことを伝えたあと、姿を消します。

地下通路は牢屋の近くの隠し扉につながっています。牢屋にはさらわれた村娘たちが入っています。牢には難易度5の鍵がかかっています。

神殿の中にもモンスターたちが徘徊していますが、ここで戦っても周囲からモンスターが集まってくることはないので、楽に戦えます。神殿の中にある神官の部屋を調べれば、彼女がファラリスのプリーストであることがわかります。ただ部屋には香炉はありません。

神官はモンスターたちを集めて教えを説いていますが、モンスターに理解させようというわけではなく、祭壇に置いてある香炉の魔力がモンスターたちに浸透するようにしているのです。

祭壇がある大広間は、入口の近くにあります。作戦もなく広間へ入って行けばモンスターの集団に襲われてしまいますが、香炉を壊せばモンスターたちは魔法から解かれて、自分たちを操っていた女神官に襲いかかります。モンスターたちは冒険者たちにも襲いかかろうとしますが、ビターリーフ（同行していない場合は、入口から駆け込んでくる）がとりなしてくれます。

結末 冒険者たちが村娘を連れて帰ってくると、村長は約束どおりの報酬を払ってくれます。この冒険で得られる経験点は1800点です。

集められたモンスターすべてと戦わなくても、この神官を倒せば万事解決。

Advice

難しいシナリオではありませんが、モンスターの数が多いので、無謀に戦闘を行おうとする場合は、村長の息子やビターリーフがやめさせるようにしてください。

女神官に操られているモンスターは、コボルド、ゴブリン、ホブゴブリン、ゴブリン・シャーマン、ゴブリン・ロード、グレムリン、トロール、ダーク・エルフなどの、人間型モンスターです。データについては254ページを参照してください。女神官のデータは256ページにある「暗黒神官（親玉）」を使ってください。

冒険談その38 PC

ライカンスロープの呪い

●対応機種：PC　●対応レベル：３～４レベル
●依頼主：ボルの村長　●舞台：ボルの西にある遺跡
●発生条件：特になし

Guide

ミード湖の西にある小村ボルに、おおかみ男（ワー・ウルフ）が現れたため、退治を依頼された冒険者たちは、村に住む魔法使いハーランの助力を得て、遺跡に潜んでいたおおかみ男を退治します。

しかし、村へ戻った冒険者を待っていたのは、新たなおおかみ男出現の知らせでした。じつはこのおおかみ男とは、遺跡に仕掛けられていた呪いで、ハーラン本人と友人が姿を変えられたものだったのです。

おおかみ男になってしまったハーランは冒険者たちに救いを求めてきます。死という名の救いを……。

ハーランはライカンスロープの住む遺跡へ行ったことがあるので、同行を頼まれるかもしれませんが、冒険で体をこわしたのだと言って断ってください。

導入 オランやパダ、トインの冒険者の店で仕事について尋ねると、ボルの村でモンスター騒動が起こっているらしいと言われます。

ボルの村の冒険者の店で尋ねると、１カ月ほど前からおおかみ男（ワー・ウルフ）が現れては、家畜を襲うようになって、いつ人間が襲われてもおかしくないので村人が非常に恐れているのだと教えてくれます。

冒険者の店の主人は、おおかみ男の退治を持ちかけ、やる気があるなら村長を訪ねるように言います。

冒険者が訪れると、村長はおおかみ男退治を依頼します。報酬は一人700ガメルです。

おおかみ男は村の西の山にある遺跡から来ます。遺跡については、昨年まで冒険者だった、魔法使いのハーランに尋ねるといいだろうと言って、ハーランの家を教えてくれます。

本編　隠された過去

ハーランの家には数人の子供たちがおり、ハーランから文字や計算を教わっています。部屋のあちこちには、薬草や香炉があり、かなり薬臭く感じます。ハーランは冒険者だった頃、問題の遺跡に入ったことがあります。しかし、その頃はおおかみ男はおらず、財宝も誰かに先を越されたらしくて、ほとんど残っていませんでした。ただ、罠や隠し扉が多いので、見落とした場所があるかもしれません。ハーランはおおかみ男には銀か魔法の武器しか効かないことと、おおかみ男に襲われた村人がいたが、ライカンスロープに感染しなかった、と教えてくれたあと、「もう不要だから」と銀のショートソード（筋力10前後。使いそうなキャラクターの筋力に合わせてください）を渡してくれます。

山の遺跡は村から４時間ばかりのところにあります。立派な遺跡だったようですが、すっかり荒れています。あちこちの部屋に、荒らされた家具や、空の宝箱などがあります。

遺跡の奥に問題のおおかみ男がいます。しかし、倒してもすぐに回復して襲いかかってきます。このおおかみ男には強い呪いがかかっていて、不死の状態になっているのです。

ここで一度ハーランのもとに戻り、意見を聞いたなら「あの遺跡は〝神獣のやしろ〟だと聞いたことがあります。もしかすると、そのことと何か関わりがあるのでは？」と言います。

遺跡の行き止まりの通路の壁に、おおかみ男がつけたらしい、激しい引っかき傷があります。その傷の上のほうに上位古代語で、

「正しきは〝24458〟〝28672〟〝62416〟ならば、〝67448〟〝38426〟〝82694〟のうち正しきはいずれか？」

との謎かけが刻まれています。これは偶数と奇数に分けて、並び方を見れば簡単に解ける問題です（PC版では違う問題が出ますが、よく似た考え方で解けます）。答えは82694。

隠し通路の奥へ行くと、獅子、狼、トラ、鷲、牡鹿をかたどった、５つの石像が置かれた部屋に行き着きます。中央にいる狼の像が一つのオーブをくわえています。部屋の床には冒険者らしい服装の白骨化した死体が３体と、おおかみ男の死体が倒れています。

実は昔、ハーランと仲間の冒険者は、宝を求めてこの部屋までやってきました。しかし、オーブに手を出したため

に、ライカンスロープの呪いにかかってしまったのです。まず一人がおおかみ男に変わって、仲間に襲いかかり2人とも共倒れになりました。ハーランともう一人はひとまず遺跡から逃げ出したのですが、数日のうちにおおかみ男への変身が始まってしまいました。ハーランはトリカブトなどの薬草や、呪いを抑える特殊な呪文の力でどうにか助かりましたが、仲間はおおかみ男になり、この遺跡に住み着くようになったのです。

オーブに触れるとライカンスロープの呪いにかかります。抵抗するには目標値14のロールに成功しなくてはなりません。武器で触れる場合も同様ですが、オーブは壊れやすく、金属の武器で一撃されれば、あっけなく砕け散ります。オーブが壊されれば、おおかみ男の不死性は消えます。

おおかみ男を倒して村へ戻ると、村はおおかみ男の襲撃で大騒ぎになっています。ついにハーランがおおかみ男になってしまったのです。村人はハーランの秘密を知らないので、冒険者たちがおおかみ男を取り逃がし、村へ追い込んでしまったのだと思っています。

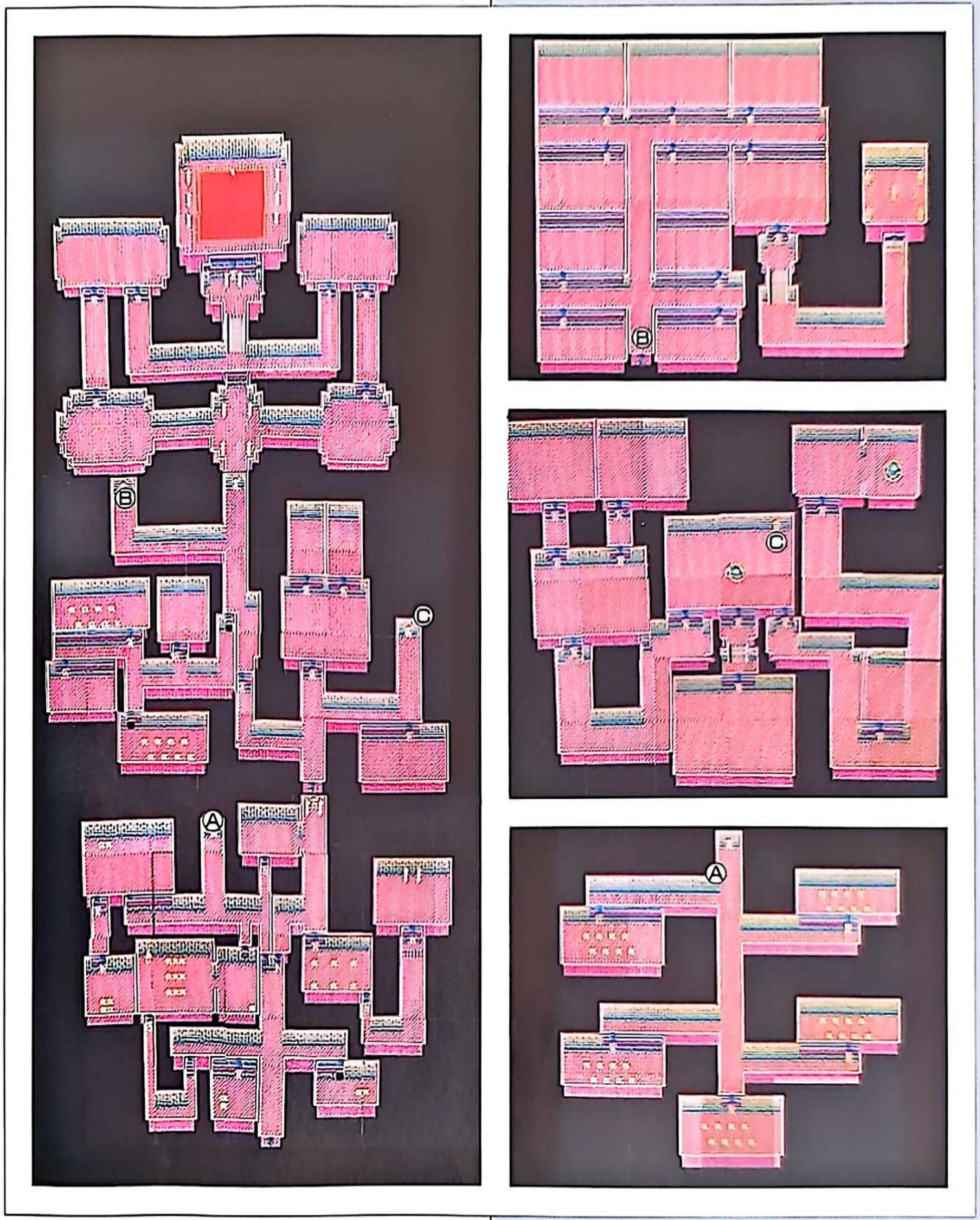
村人の一人がおおかみ男はハーランの家にいると教えてくれます。「おおかみ男の足下には、ズタズタに裂けたハーランの服があった、ハーランさんはきっとおおかみ男に殺されたのだ」と彼は言います。

ハーランの家に入ると、薬草で造られた香のにおいでむせかえりそうになります。部屋の奥におおかみ男がうずくまっています。話しかければ、自分がハーランであること、遺跡で起こったできごとなどを語り、もはや呪いを抑えられなくなったので、殺してほしいと頼んできます。承知すれば抵抗せずに倒されますが、断れば襲いかかってきます。倒されると「……ありがとう…おねがいだ。私はおおかみ男に…殺されたと…つたえ…て」と言い残して息を引き取ります。

結末 村長はハーランの死を悲しみ、報酬は一人400ガメルになります。

遺跡

遺跡に中には大量の宝箱がありますが、ほとんどは昔にここへ来た冒険者によって漁られています。ただ、中にはいくつか取り残しがあります。おおかみ男は左のマップの一番奥にいます。左のマップの中央の右端にある通路から、右上のマップへ移動できます。右上のマップの右端の部屋に呪いの原因になっているオーブがあります。



ハーランの正体を話してしまえば、元どおりの報酬をもらうことができますが……。

経験点は2000点。しかし、ハーランの正体を村人に話した場合は、1300点になります。

もしも遺跡にモンスターを配置したい場合は、バットやバイパー(254ページのデータを参照)を使ってください。おおかみ男(ワー・ウルフ)のデータも同ページを見てください。

Advice

このシナリオで難しいところは、ハーランをどう印象づけるかでしょう。部屋に香をたきこめ、一度、問題の遺跡に行ったことのある怪しいキャラクターですが、プレイヤーたちに最初から悪役候補にあげられないようにしてください。素朴で誠実で、子供たちにも人気のある人物であることを見せておくべきでしょう。

冒険談その39
PC

売り払われた冒険者

●対応機種：PC　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：カゾフの魔法使いブルナード　●舞台：カゾフ
●発生条件：特になし

Guide

冒険者にオランまでの護衛を頼んできた魔法使い。彼の家まで連れて来られ、延々と待たさせられたあげく、眠り薬入りの食事を食べさせられて、ふと気づくと冒険者たちは全員、動物に変わっていたのです。

見せ物小屋に売り飛ばされた冒険者たちは、チャンスをつかんで脱走し、一緒に逃げ出したピクシーの助言で、ピクシーの知り合いの魔法使いサーニンの元へ行きます。しかし、サーニンはピクシーの村の危機を聞いて、まさに出かけようとしていたのです。ピクシーの村を襲った危機をどうにかしなくては、冒険者たちは元の姿に戻ることはできないのです。

ピクシーの村を襲っているモンスターたちは、ダーク・エルフ、コボルド、ゴブリン、ホブゴブリンです。データは254ページを見てください。冒険者たちか変身してしまう動物も同ページにある動物系モンスターを使ってください。ブルナードのデータは256ページの「魔術師（並）」を使ってください。

導入　夕方近くになって、冒険者の店にいる冒険者たちの前に、神経質そうな魔法使いの老人がやってきます。彼はブルナードといい、オランまで大事な書物を届けるので、護衛を雇いたいと言います。報酬は一人600ガメルです。

本編　獣化の杖

ブルナードは書物を書き上げるまで待っていてくれと言って、街のはずれの洞窟を改造した家まで連れて行きます。

居間と物置の中間のような雑多な部屋に冒険者たちを待たせたまま、ブルナードは奥の部屋に入って行きます。

しかし、夜になっても出発の準備ができたようすはありません。冒険者たちが部屋をのぞくと、ブルナードは机に向かって書き物をしています。せかせば「待て、もうすぐ終わる。腹が減ったのなら、戸棚の中に食べ物と酒があるし、なんなら寝ててもいいぞ。出かけるときになれば叩き起こしてやるわい」と言います。

棚の中には乾燥肉や魚の干物、パン、果物、ワインと火酒の入ったビンなどが入っていますし、近くには毛布代わりになりそうな、少々薄汚れた厚手の布があります。

食べ物と酒には、ゆっくりと効果を表す眠り薬（毒性値14）が入っています。生命力で抵抗できますが、失敗すれば完全に眠り込んでしまい、成功しても非常に強い眠気を感じてしまいます。

薬が効いたころになると（冒険者たちは眠り込むまで、騒いでいるでしょうから、薬の効果はすぐにわかります）ブルナードは居間に来て、まだ起きている者から先に、手にした奇妙な形の杖（知名度15「獣化の杖」）で動物に変えていきます。この杖の魔力は非常に強力で、目標値16のロールに成功しなくては動物に変えられてしまいます。変身後の動物はルールブックに載っている動物の中から選択してください。ただ、あまり強すぎる動物や、行動に制限がつきすぎる動物（コウモリやアザラシ）は使わないほうがいいでしょう。種類の異なる動物になっても、お互いに会話はできます。

起きている冒険者も魔法で眠らせたブルナードは、動物になった冒険者たちを、翌朝まとめて見せ物小屋に売り飛ばします。

冒険者たちが目を覚ますのは、彼らが入った檻が、見せ物小屋のテントに運び込まれているときです。冒険者たちの入った檻の一つが、運び込んだときの乱暴な扱いのせいで、なんとか脱出できそうなぐらい壊れます。誰か一人（一匹）が檻から出れば、外から檻を開けるのは簡単です。冒険者たちが逃げ出そうとすると、近くの鳥かごに入れられたピクシーの女性が助けてくれと頼みます。

彼女はシャランと名乗り、冒険者たちの身の上を聞くと、知り合いにサーニンという高レベルの魔法使いがいるので、彼に相談してはどうかと言います。シャランは逃げないように羽を切られているので、冒険者たちの力添えがなくては逃げることはできません。

サーニンは東のグロザムル山脈の麓にある小さな庵に住んでいる、ハーフエルフの魔法使いです。セージの技能も高く、シャランの通訳で冒険者たちの窮地を知ると、魔法をかけたブルナ

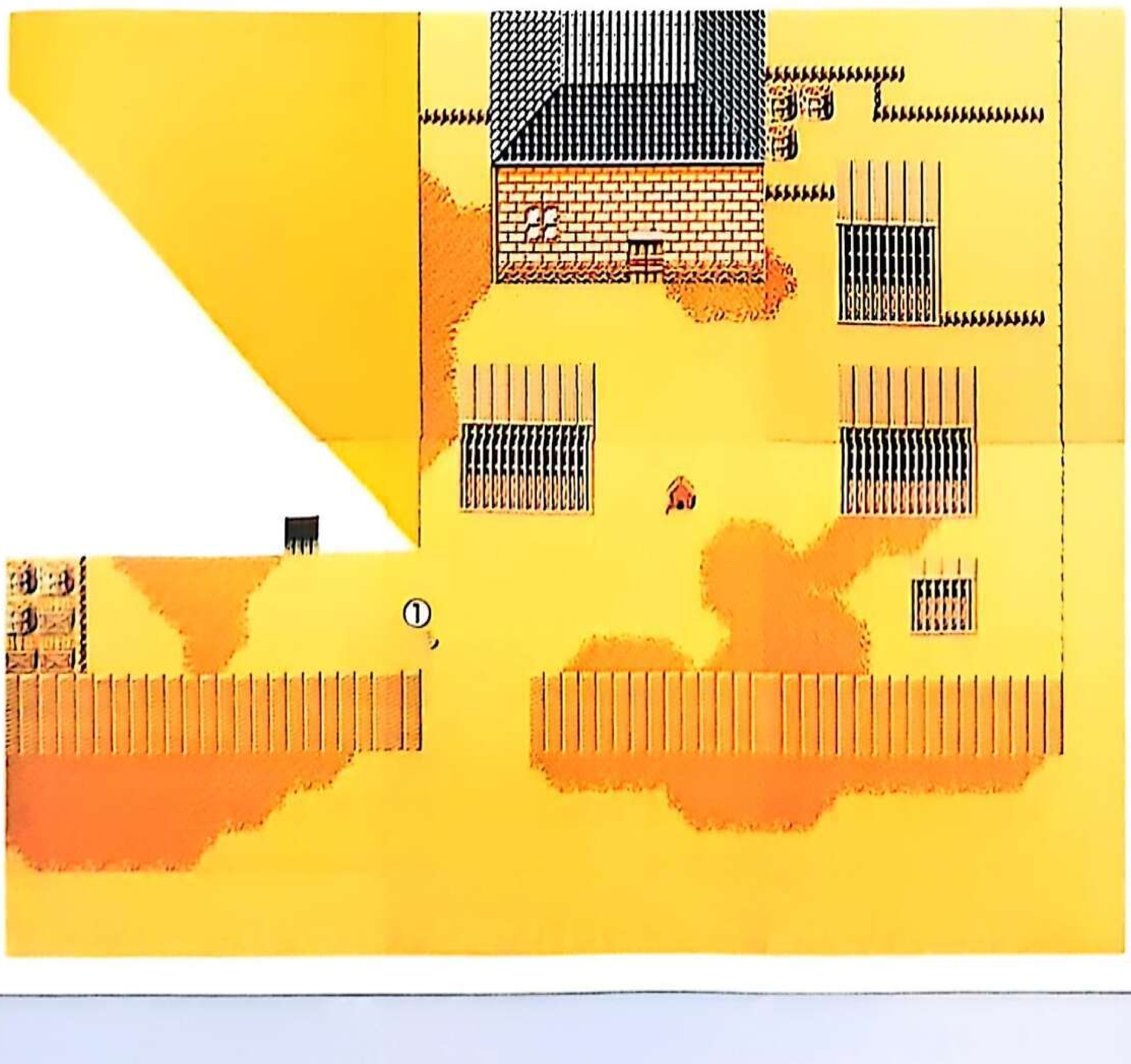
ードに会ってみようと言ってくれます。しかし、サーニンはシャランの故郷の村からの助けを求める知らせを受け取っていて、すぐに出かけなくてはならないのです。
冒険者たちはサーニンの手伝いをして、ピクシーの村を襲った、ダーク・エルフをリーダーとするコボルドやゴブリン、ホブゴブリンの集団と戦ってもいいですし、サーニンの庵で待つこともできます。サーニンの手伝いをしたなら、妖魔たちを撃退したあと、ピクシーたちが冒険者たちに、チャ・ザの神聖魔法「ラック」と同じ効果を持つ魔法をかけてくれます。これは効果時間が３日続きます。
ピクシーの村の危機が去ったなら、サーニンは冒険者たちにブルナードの小屋まで案内するように言います。
小屋は留守で、新しい動物が４匹、檻の中でしょげかえっています。彼らも冒険者たちと同じ手にひっかかって動物に変えられた冒険者たちで、彼らに尋ねれば、ブルナードは買い物に出かけているところで、１時間ぐらいで戻ってくるだろうとわかります。
待ち伏せをすれば、あっけなくブルナードを捕らえることができます。彼は杖の魔力が強いだけで、魔法使いとしての腕は三流なのです。サーニンは取り上げた杖で、冒険者たちや、檻の中の人々を元に戻します。奪われていた装備品などは隣の倉庫に入っています。サーニンは杖でブルナードをロバに変えると、償いの分だけ、しっかりと働いてもらおうと言って、連れて行ってしまいます（杖も持って行きます）。

結末　ブルナードの家には総額4000ガメルの宝があります。カゾフに戻った冒険者たちは、数日のうちに、街のそばにテントを張っていた見せ物小屋の動物が、突然、人間になったとの噂を聞きます。
この冒険で得られる経験点は2000点ですが、ピクシーの村を救うために戦った場合は、500点を加えてください。

ブルナードの家（内部）

ブルナードの住む小屋は崖の下に建っており、裏口から崖に開いた洞窟の中に入ることができます。洞窟の中にはいくつものオリがあって、冒険者たちと同じように動物に変えられた人々が入れられています。

ブルナードの家



①ピクシーがいる地点

Advice

見せ物小屋から逃げ出したあと、一行はサーニンの所へ行かずに、魔法使いギルドや冒険者の店へ行くかもしれません。うまく理解者を見つければいいのですが、動物の姿になった冒険者たちは、警備兵や狩人、他の冒険者たちに追われる身であることを注意してあげてください。

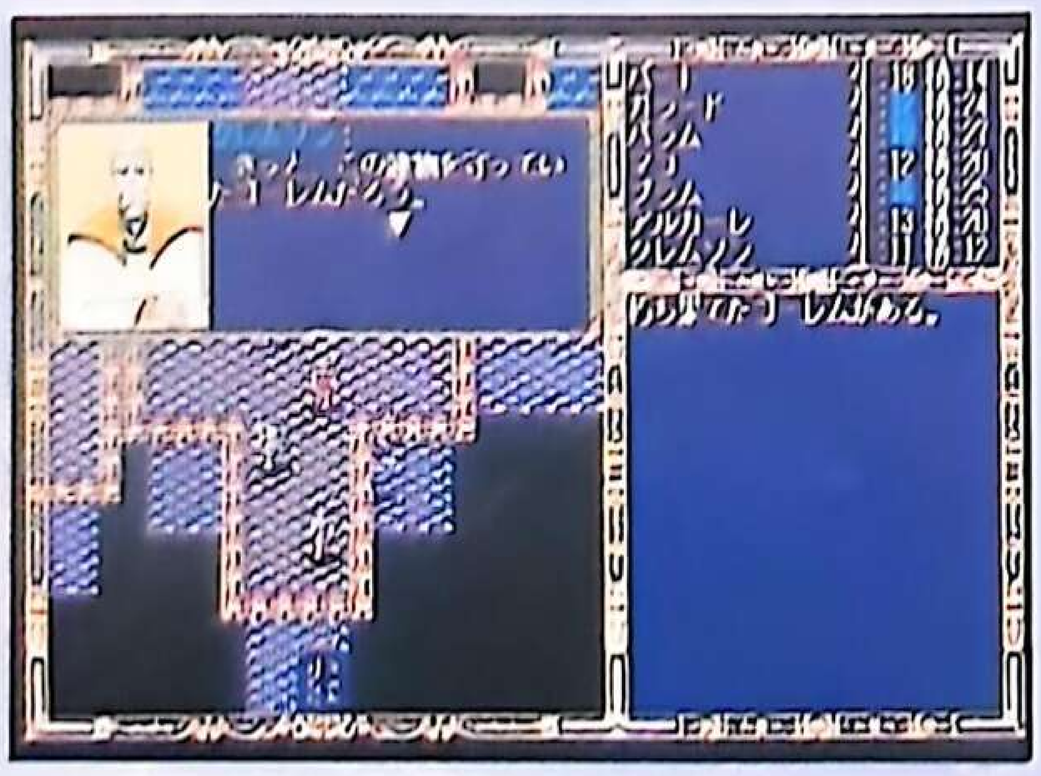
冒険談その40 PC　砂漠の遺跡

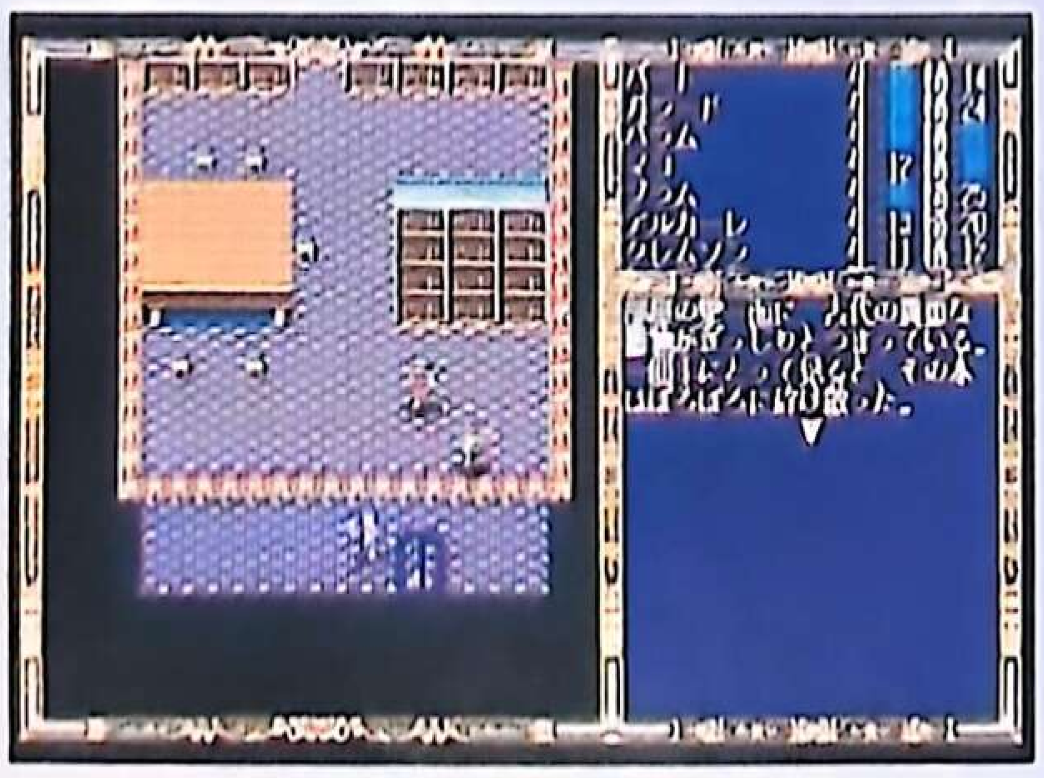
●対応機種：PC　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：オランの魔術師ギルド導師クレムソン　●舞台:カーン砂漠
●発生条件：パーティにソーサラー技能を持つキャラクターがいる

Guide

冒険者たちはオランの魔術師ギルドからの依頼で、ギルドの導師クレムソンが立てた「レックスの西に、空中都市レックスを守るための巨大な古代建造物がある」との仮説を立証するために、カーン砂漠の調査を始め、巨大なピラミッドを見つけます。しかし、そこは導師が考えていたような、レックスにまつわるものではなく、魔法生命を造り出すための巨大な研究所だったのです。

砂漠の厳しい環境のせいか、書物は朽ち果ててしまっています。冒険者たちの前にも侵入した者がいるらしく、何体かのゴーレムが壊されています。





導入 オランの冒険者の店に、魔術師ギルドからカーン砂漠での遺跡調査の護衛の依頼がきます。報酬は一人1000ガメルです。魔術師ギルドへ行くと、奥の部屋で導師のクレムソンに引き合わされます。クレムソンは「レックスの四方には、空中都市レックスを守るための、巨大な建造物があった」との仮説を立てています。つまり、北のミード湖の湖底にある遺跡、東のグロザムル山脈に立つ巨人像、南はオランの地下に眠る都市があるように、西にも巨大な遺跡があるはずで、導師はおそらくカーン砂漠にそれが隠されているはずだと言います。

本編　生命創造の書

冒険者たちが仕事を引き受ければ、クレムソンは大急ぎで支度を始めます。調査にはこの導師も同行します。

まずカーン砂漠の情報を集めるために、一行はエレミアに向かいます。エレミアではよそ者を嫌う砂漠の民の話や、彼らが守る遺跡の話が聞けますが、導師が考えているほど巨大な建造物ではなさそうです。ただ、砂漠の民ですら近づかない、巨大なピラミッド型の遺跡のうわさが聞けます。ピラミッドのそばまで案内してくれる男がいます（日雇いで1日100ガメルです。基本的に導師が払います）が、どんなになだめすかしてもピラミッドに近寄ろうとはしません。なんでも身の丈3メートルの石像や干からびたミイラみたいな化け物が出て、近づくものを殺すらしいのです。

エレミアからピラミッドまで2日かかります。ピラミッドは高さ50メートル近く、500年以上の歳月にさらされているのに、ほとんど破損していません。地面から少し上に、石の扉で閉ざされた入口がありますが、少し開いたままになっています。入口の中には砂が吹き込んで小山になっており、数人の盗賊風の身なりをした男たちの白骨が埋もれています。

ピラミッドは1階が倉庫や居間、2階が居住区、3階が資料室、4階が研究所になっており、さまざまな魔法生物の標本や大量の動物の死骸、製造途中で放棄された作品——さまざまなモンスターを組み合わせたキマイラや、ウロコの肌を持つホムンクルスなど——が残されています。倉庫を調べれば、魔晶石や研究に使う特殊な容器や道具が見つかります。

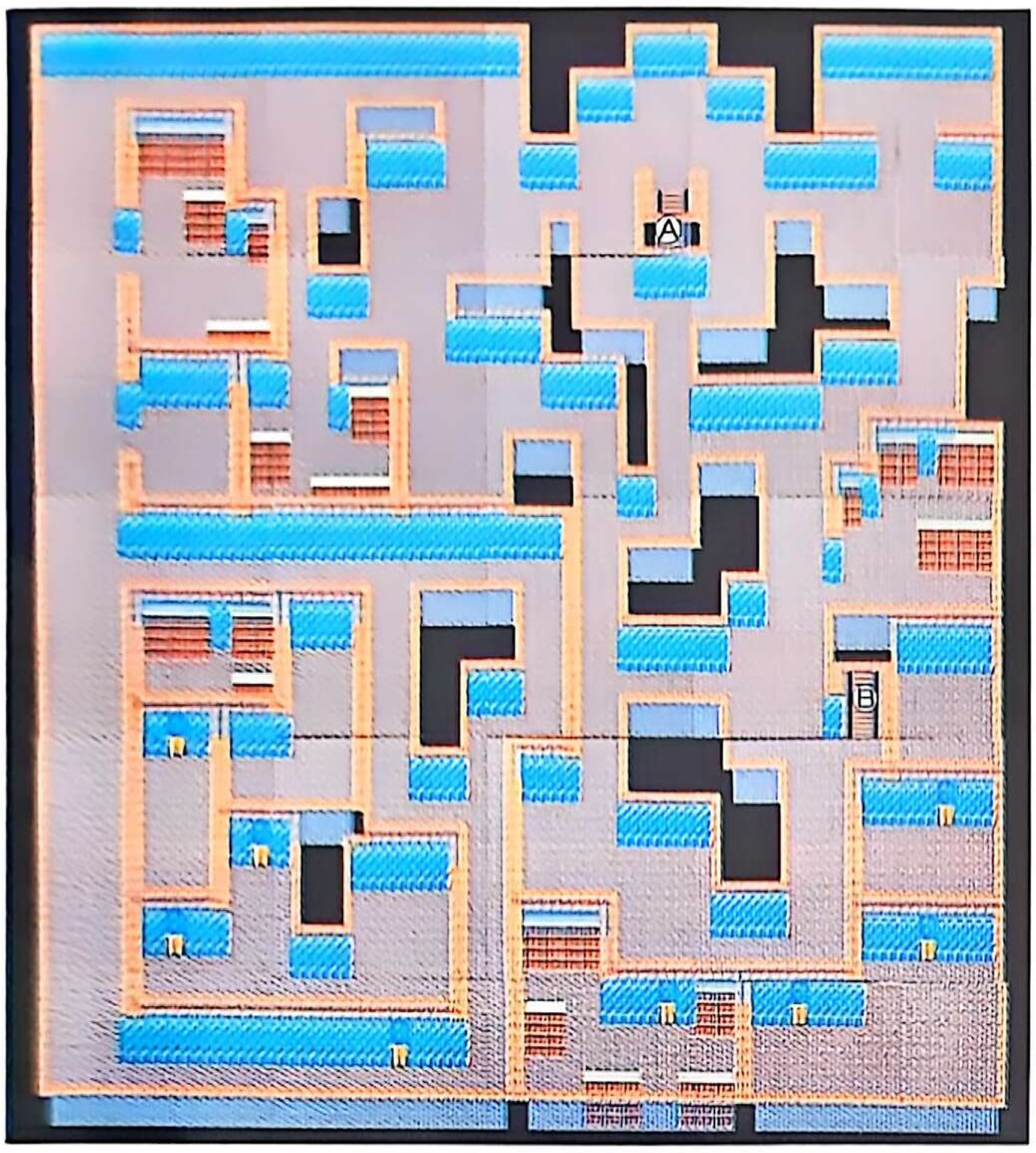
資料室には大量の書物が残っていますが、ほとんどが虫に食われたり、激しい乾燥で砕けたりしています。

研究室の1部屋に、2体のストーン・ゴーレムに守られ、ガラスの特殊ケースに収められた書物があります。ゴーレムを倒し、難易度6の鍵開けに成功すれば書物を手に入れることができます。書物は魔法生命、特にすぐれたホムンクルスの製造について書かれた「生命創造の書」です。

研究所を見て回ったクレムソンは「どうもわしが考えていたような遺跡ではなさそうだ。しかし、重大な発見にはちがいない。この本をギルドに持ち帰って研究してみよう」と言います。

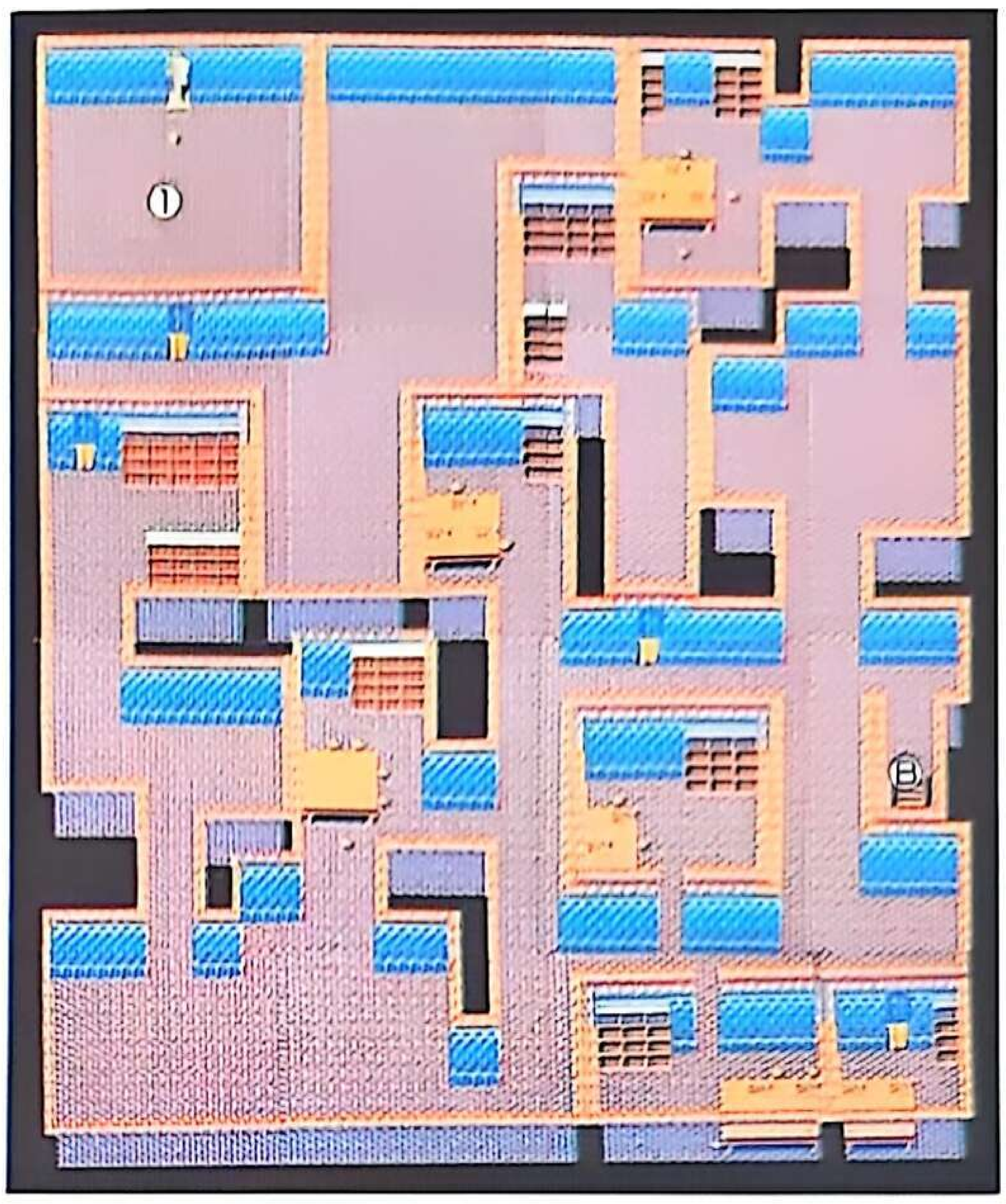
結末 導師をギルドまで無事に送ると、約束の報酬が支払われます。遺跡で見つけた特殊な容器や道具はギルドで買い取ってくれます（総額1000～2000ガメル)。この冒険で得られる経験点は1500～2000点です。

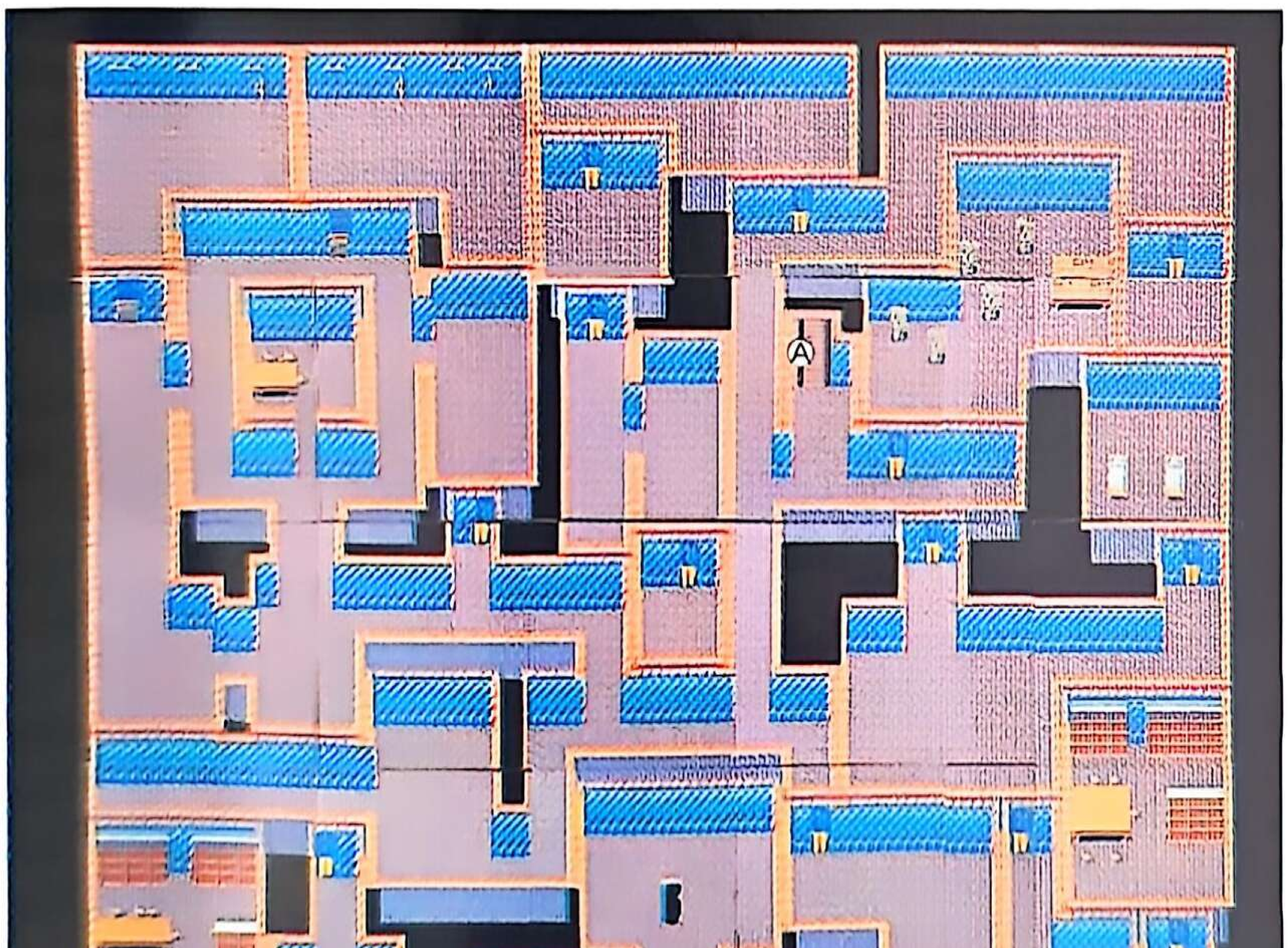
2階



遺跡の中には、ガーゴイルやブロブ、ストーン・ゴーレム、フロア・イミテーター、スケルトンがいます。254ページのデータを見てください。
①台座に書物がある

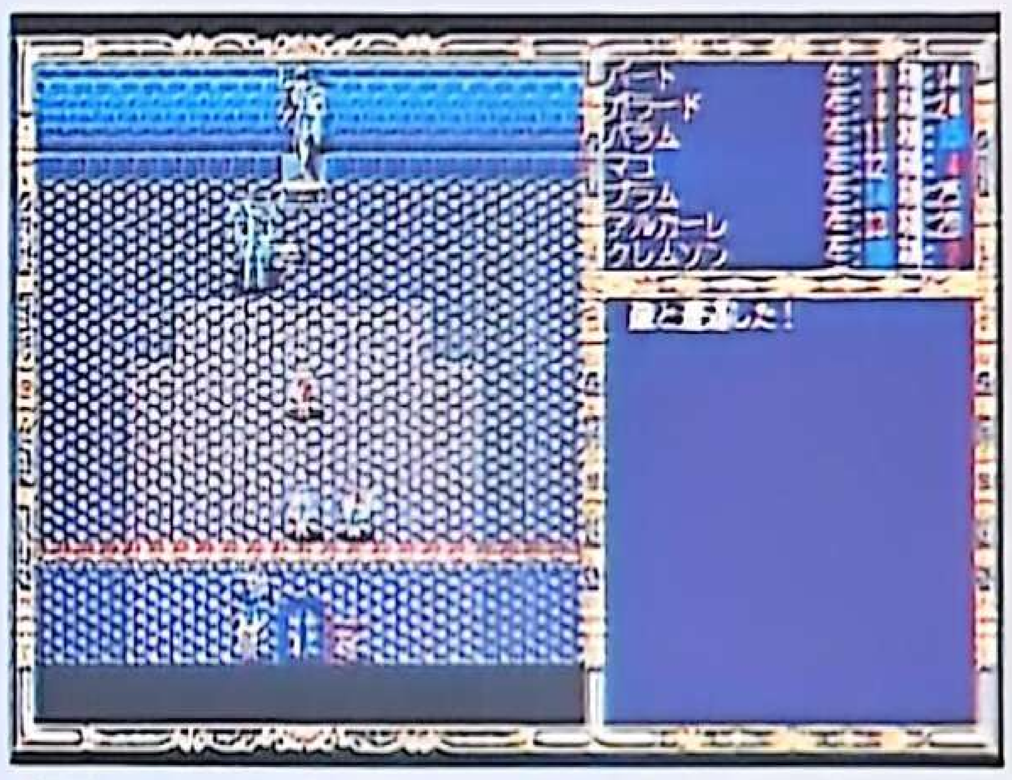
3階





砂漠の遺跡／1階

遺跡のあちこちには、製造途中のゴーレムや、貴重な研究データが記されていたらしい書物があります。しかし、そのどれもが長い年月と砂漠の厳しい環境に朽ち果てています。唯一残っている書物は、3階の左奥にある部屋でゴーレムに守られています。



特殊なケースに収められていたため、乾燥から守られた一冊の書物。

Advice

このシナリオで見つかった「生命創造の書」は㊿「ホムンクルス」(P.120)のシナリオへの伏線になります。

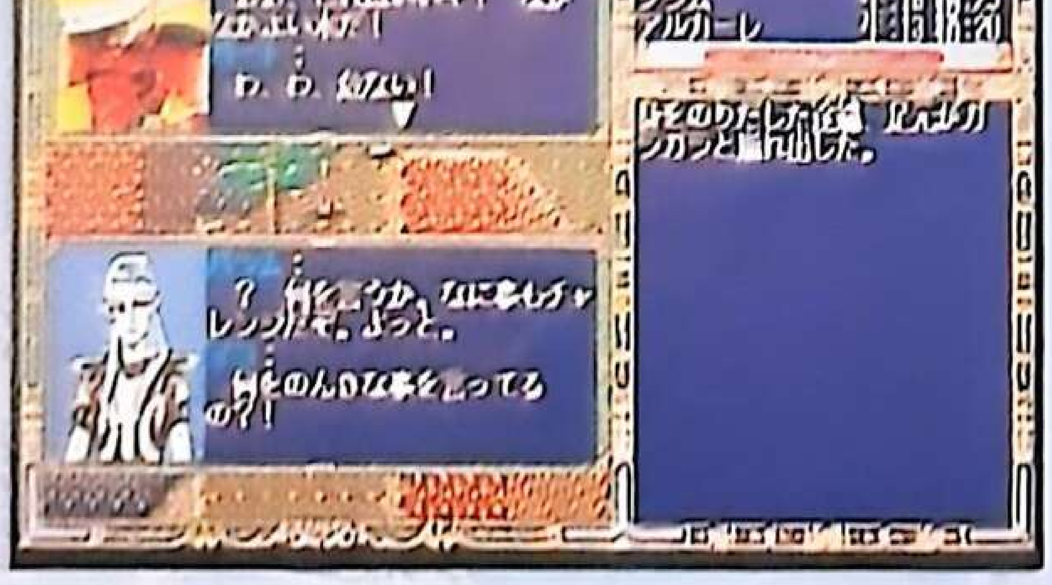
冒険談その41 PC 紫煙の楽しみ

●対応機種：PC　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：オランの「麗しの我が家」亭の親父　●舞台：エストン山脈の「砂の滝谷」と「白壁岩」
●発生条件：パーティにドワーフがいること

Guide

　冒険者たちは、オランの「麗しの我が家」亭の親父から、〝簡単〟な仕事を頼まれます。エストン山脈の「砂の滝谷」と「白壁岩」から、パイプの材料を取ってきてほしいというのです。もちろん一筋縄でいくはずもなく、出没するモンスターに悩まされることになります。

木の根を手に入れるには、いやおうなく流砂で滑り落ちるよりも、ドワーフが足場の悪いところへ行かなくてはならない、としたほうがいいでしょう。



導入　冒険者たちが仕事を探していると、オランの「麗しの我が家」亭の親父自身が仕事を持ちかけてきます。パーティのドワーフの鑑定眼を見込んで頼みたいことがあるというのです。

「なに、簡単な仕事だ。パイプの材料の、木の根とメアシャム（石の一種）を取ってきてほしいんだ」

　報酬はパーティ全員に1000ガメルですが、品質によってはそれより高い額を払う用意があります。

　パイプに適した材料は、エストン山脈の「砂の滝谷」と「白壁岩」で産出されます。冒険者たちはオランを出発して、エストン山脈へと向かうことになります。

本編　簡単な仕事？

「砂の滝谷」は、カーン砂漠から吹き寄せられた砂が、滝のように流れ落ちている谷です。ここで探すのは、木の根です。残念ながら、すでに誰かが目ぼしい木を取ってしまったらしく、ものになりそうな木の根はなかなか見つかりません。

　ようやく発見した木の根は、崖っぷちに生えています。下草が茂っているためにわかりませんが、この崖自体も砂が積もったものです。そのため、木の根を取りに端まで進むと、崖全体が崩れてしまいます。冒険者たちはケガこそしませんが、谷底まですべり落ちます。この崩れやすい崖を登ることは不可能です。冒険者たちは、時々出現するゴブリンなどを撃退しながら、谷の出口を探さなければなりません。

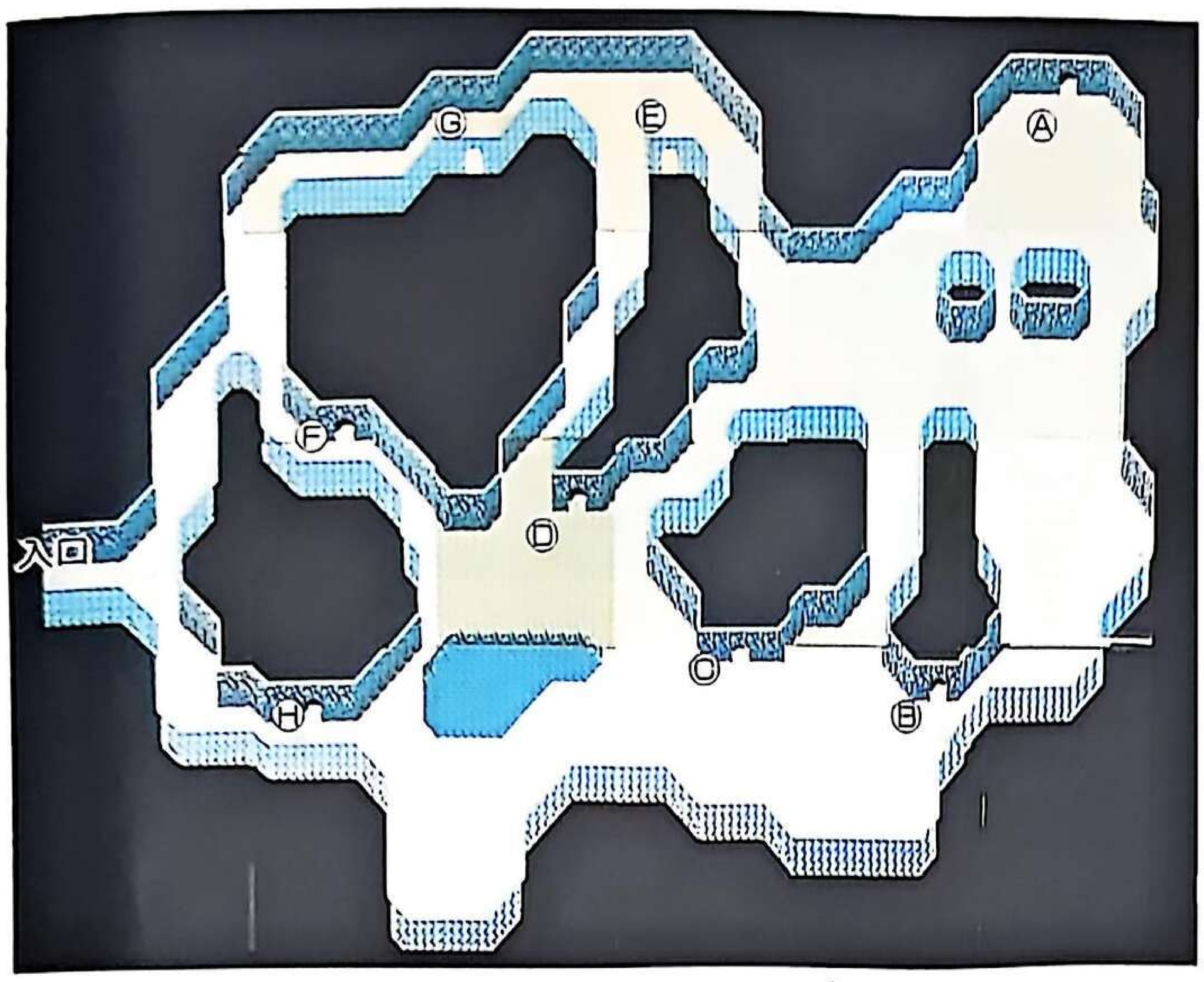
「白壁岩」は、切り立った白い崖で、何箇所かに洞窟の入口があいています。洞窟の中には、目的のメアシャムが転がっていますが、ドワーフの眼鏡にかなうメアシャムはなかなか見つかりません。洞窟に巣くうモンスターを撃退しつつ、いいメアシャムを探しているうちに、冒険者たちは地下温泉に行き当たります。

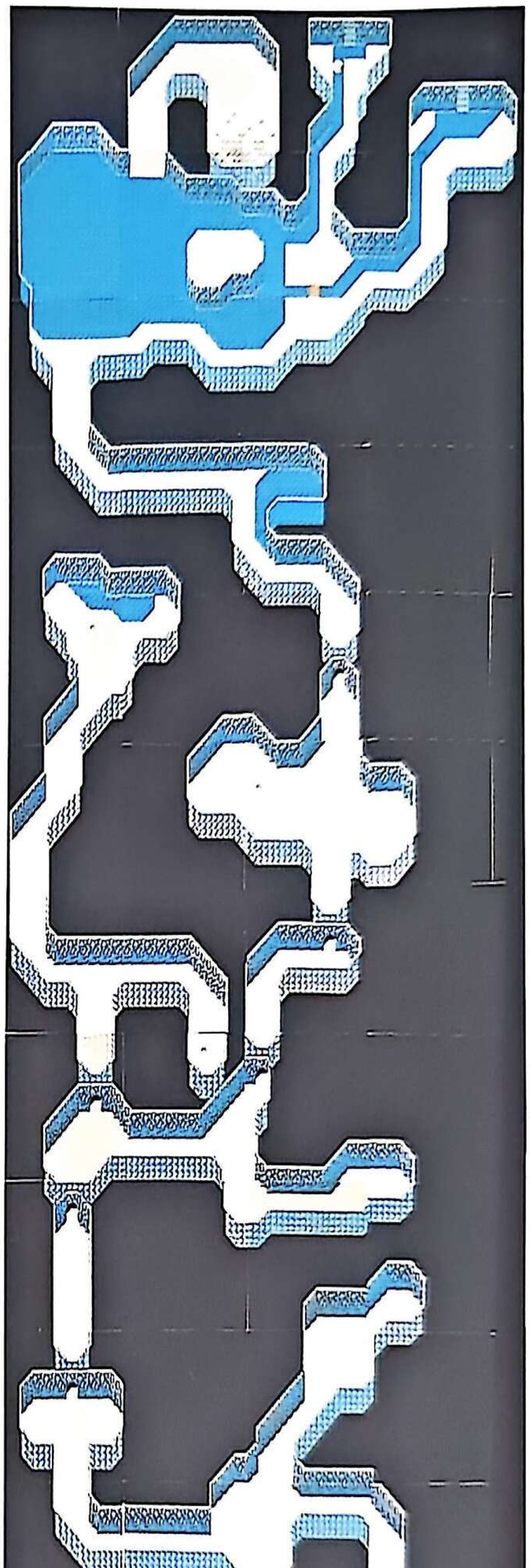
　この地下温泉にはドラゴン・サーペントが住んでいます。このドラゴン・サーペントは臆病な性格で、冒険者たちに対して友好的です。この温泉には古傷を癒すためにやってきたので、財宝は持っていません。ドラゴン・サーペントは品質の良いメアシャムの取れる場所を知っています。そこまで冒険者を案内する交換条件として、最近お湯の温度が下がってきている原因の調査と解決を依頼します。

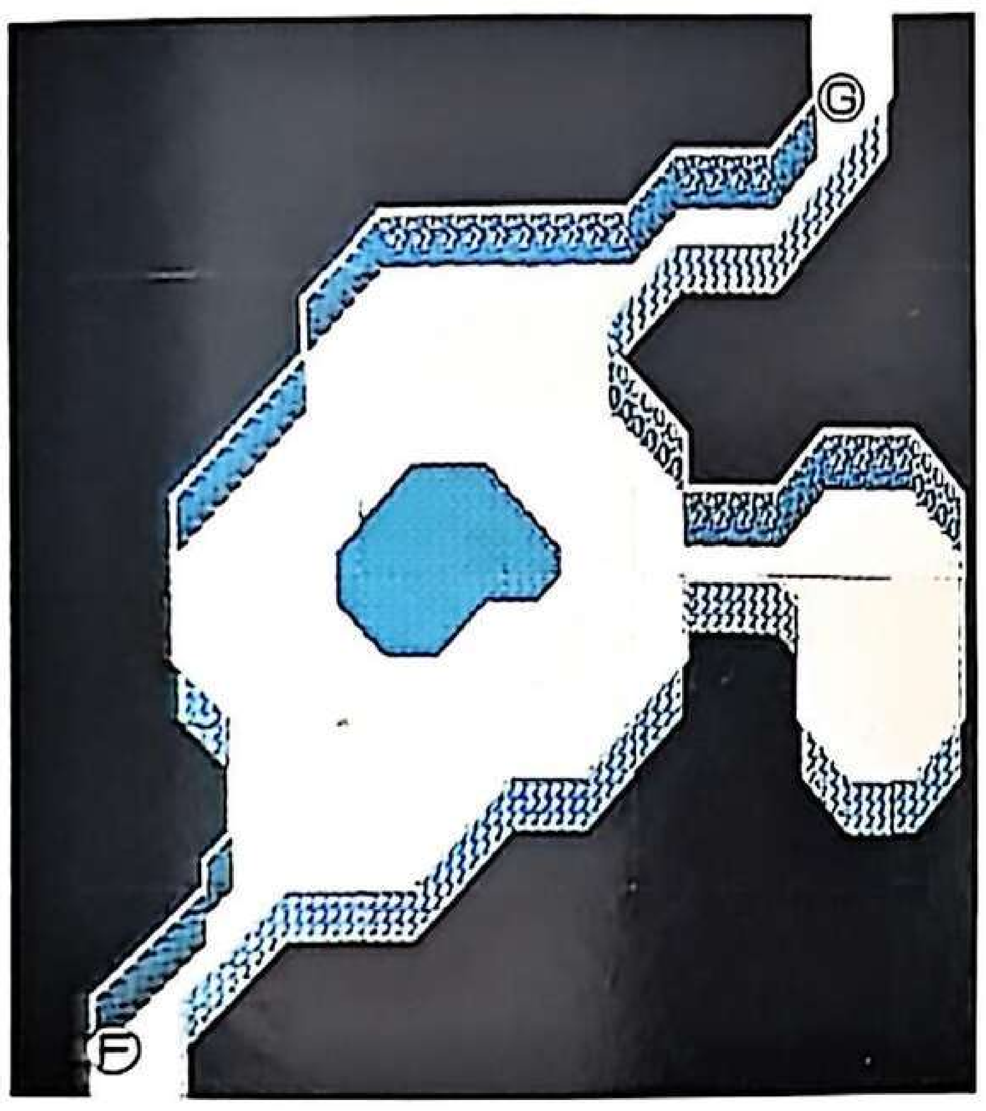
　温泉の流れをたどって行くと、熱湯の滝と、冷水の滝の２本が注ぎ込む滝壺に出会います。見ると、熱湯の滝のほうは、天井から崩れ落ちてきた岩で流れをせき止められています。この岩を取り除くと、熱湯が勢いよく流れ落ちるようになり、温泉の温度が上昇します。ドラゴン・サーペントは冒険者たちに感謝し、メアシャムのある場所まで案内してくれます。

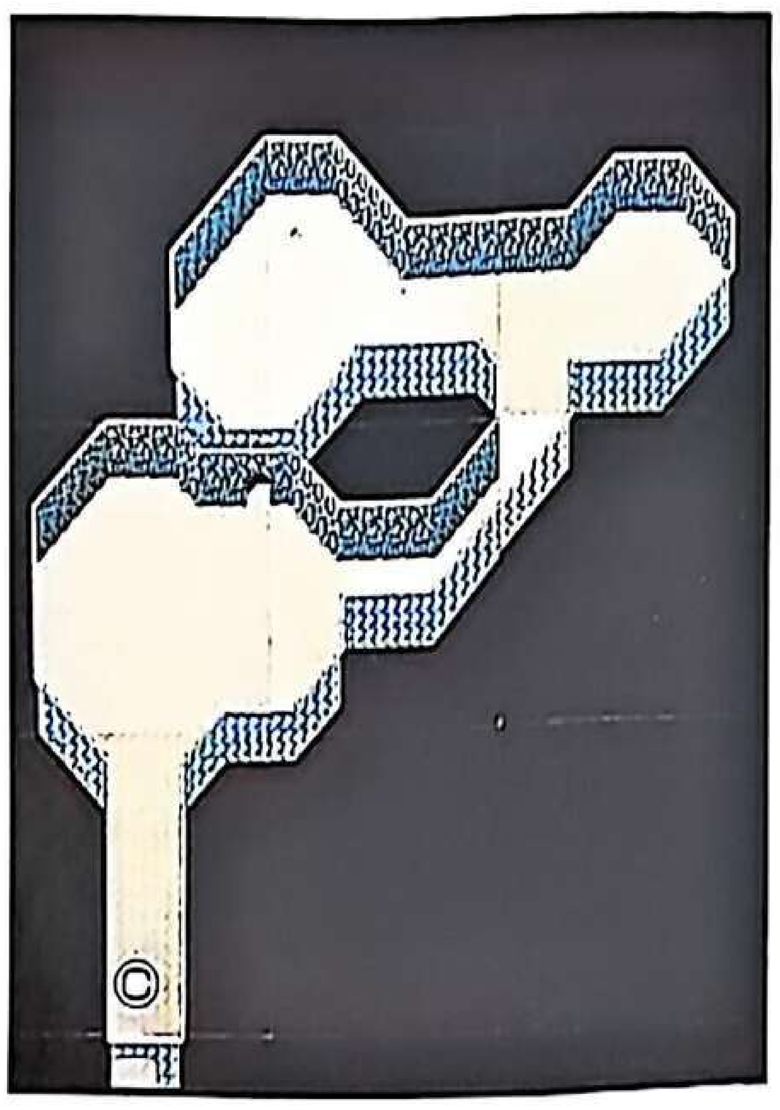
結末　木の根とメアシャムをそろえて「麗しの我が家」亭に戻れば、冒険は成功です。ドワーフの見つけた材料は質量ともに申し分なく、喜んだ親父は1500ガメルをパーティに対して支払ってくれます。パーティ内のドワーフが望むなら、彼の分のパイプを作ることも約束してくれます。

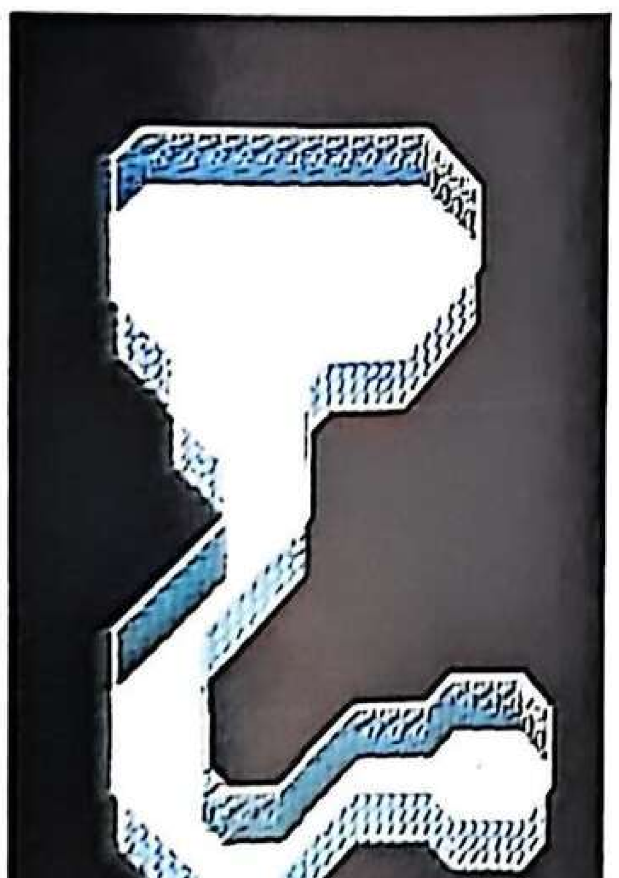
　この冒険で得られる経験点は500～1000点ぐらいが望ましいでしょう。

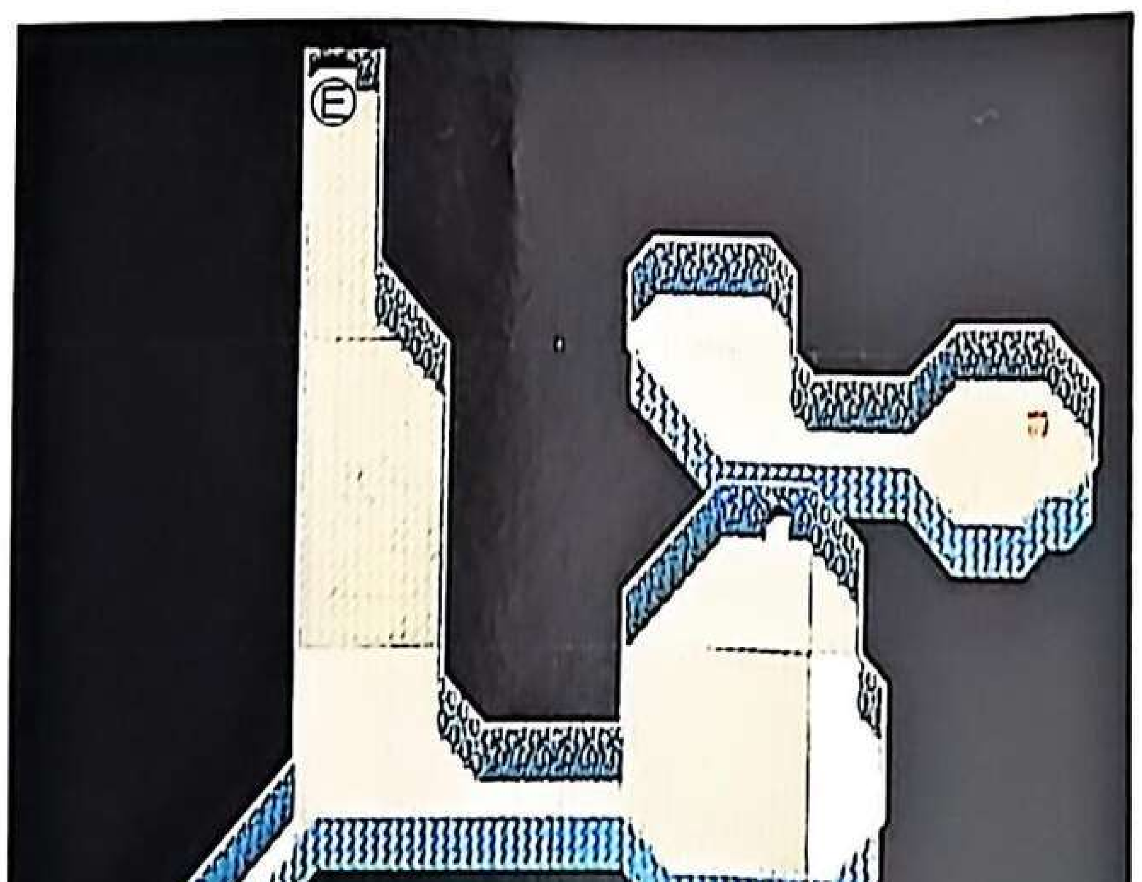


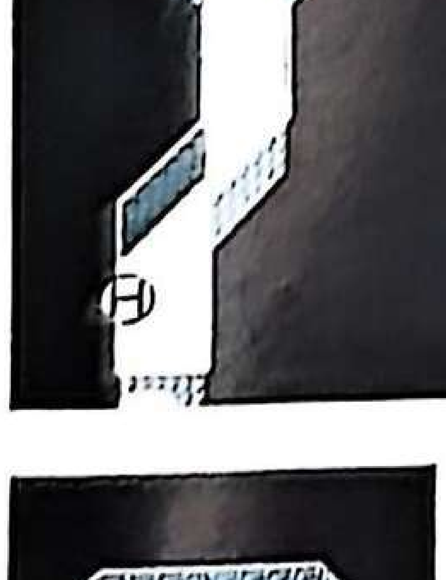












白壁岩のダンジョン

ダンジョンのところどころに、目的のメアシャムが落ちていますが、ほとんどのものは大きさが足りなかったり、ゴミや変な色が混じっていて使い物になりません。質の良いメアシャムがある場所は、右のマップの一番奥ですが、そこへはドラゴン・サーペントの協力を得て、地底の湖を渡らなくてはなりません。

「砂の滝谷」にはウルフやグリズリー、「白壁岩」にはポイズン・トードやジャイアント・リザードがいます。254ページのデータを参照してください。

Advice

テーブルトークにした場合、冒険者たちがドラゴン・サーペントに戦いを挑むことがあるかもしれません。ドラゴン・サーペントは強力なモンスターなので、3～4レベル程度の冒険者には勝ち目はありません。そんなことにならないように、ドラゴン・サーペントの臆病さや温厚さをうまく印象づけてください。

冒険談
その42
SFC/PC

ナイトシェード怒る！

●対応機種：SFC/PC　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：ラゼイド村（SFCではホープ村）のマデラ
●舞台：エレミア（SFCではカゾフ）近郊にあるオズボーンの館。ラゼイド村（SFCではホープ村）
●発生条件：以前に⑯「ナイトシェード現る」と㉖「盗賊たちの狂詩曲」をプレイしていること

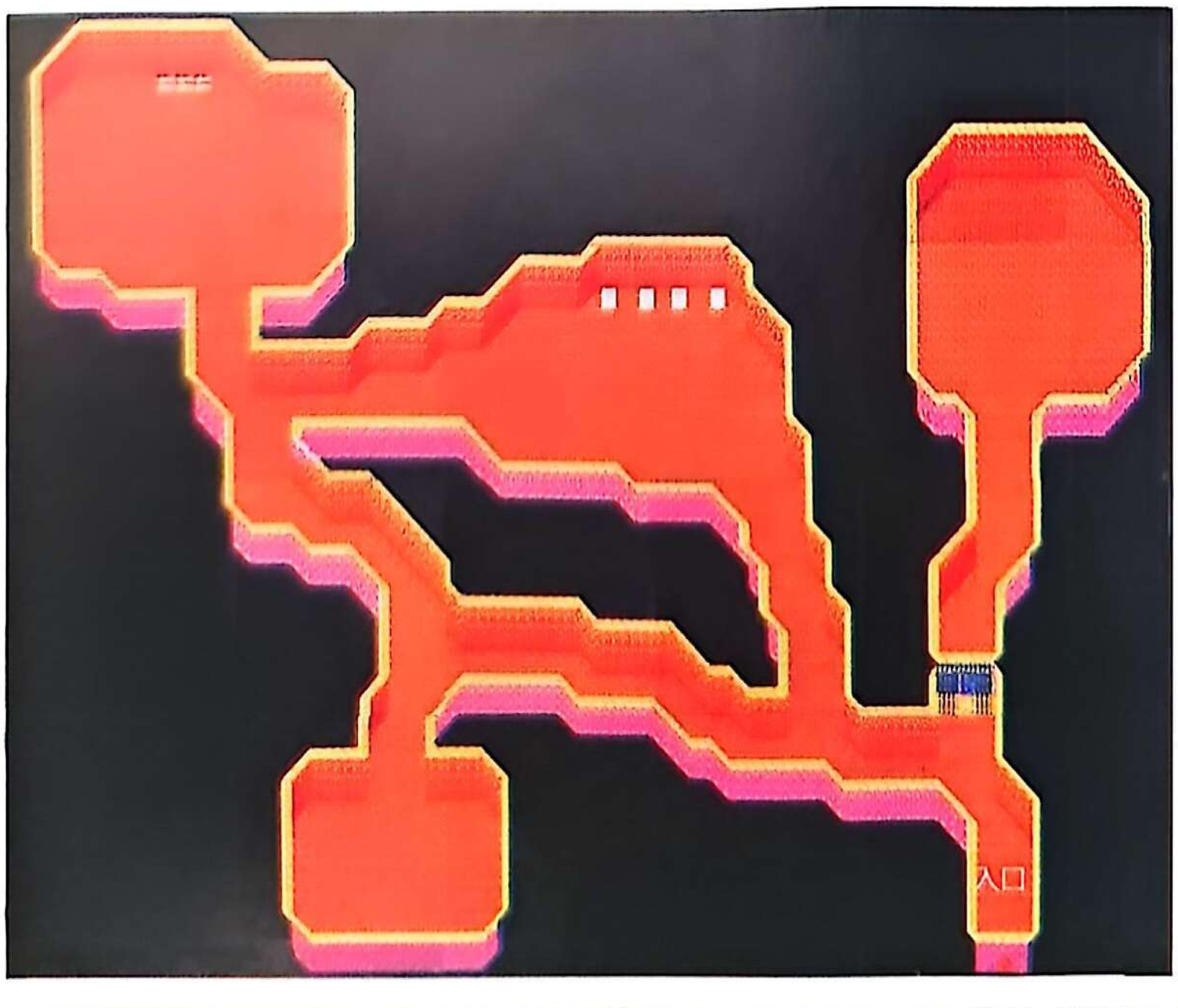
Guide

エレミア（またはカゾフ）の冒険者の店に立ち寄った冒険者たちに、マデラという女性が声をかけます。彼女はナイトシェードを捜しており、女盗賊と関わったことのある冒険者たちから居所を聞こうとしたのです。彼女は報酬は出すので、ナイトシェードを捜す手伝いを依頼します。

盗賊ギルドからナイトシェードの居場所を聞いた冒険者たちは、マデラを連れて行きますが、彼女が、ナイトシェードは自分の村を荒らし回った男の盗賊だと言ったことで事態は紛糾します。

誰かがナイトシェードの名をかたって、悪事を働いているのです。

にせナイトシェードのアジト



導入　エレミア（またはカゾフ）の冒険者の店にいる冒険者たちに、一人の女性が声をかけてきます。彼女はマデラと名乗り、わけあって盗賊のナイトシェードを捜している。冒険者たちが以前、ナイトシェードに会ったことがあると聞いたので、居場所を教えてくれないか？と言います。彼女はナイトシェードを捜す理由をあまり話したがりませんが、どうしてもと言われれば、自分の村がナイトシェード一味に襲われて、ひどいありさまになってしまったのだと言います。

ナイトシェードの居場所を捜したうえに、退治に協力してくれるなら、報酬として全員で2000ガメル払うと言いますが、捜すだけなら一人100ガメルだと言います。

本編　もう一人のナイトシェード

ナイトシェードの居場所は盗賊ギルドなら知っています。ギルドでの情報料は5ガメルです。

ナイトシェードは⑯「ナイトシェード現る」（P.44）でこらしめた、オズボーンの屋敷を乗っ取って住んでいます。しかし屋敷の中にはいやというほどトラップが仕掛けられています。オズボーンがいた部屋まで行くと、ナイトシェードの手下のマーディが出迎えます。ところが、マデラはいきなり「ナイトシェードめ、かくご！」と叫んでマーディに切りかかります。マーディは冒険者たちの背後に逃げ込むと、これはどういうことか問いただします。

マデラに話を聞くと、彼女の言うナイトシェードは、10人近いならずものを引き連れた山賊風の男だとわかります。

ここでちょうどナイトシェードが、もう一人の手下のカインズを連れて戻ってきます。ナイトシェードが女だと知って、マデラは困惑します。

ナイトシェードは「ナイトシェードと名乗る男」と聞いて、自分の師匠であり義理の父親でもある人物のことを話します。彼はガルードといい、エレミア（またはカゾフ）にいるはずです。ナイトシェードは「確かめてみる」と言って、手下たちとともに立ち去ります。

ガルードの居場所は、盗賊ギルドで聞くことができます。冒険者たちが事情を話せば、情報料は10ガメルですみますが、事情を話さない場合は20ガメルになります。ガルードはこの街周辺のギルドの頭(かしら)的人物なので、情報も高くつくのです。

ガルードは街のスラムの近くの一角に館を構えています。冒険者たちが訪れると、使用人が「お待ちしていまし

た」と迎えてくれます。通された部屋には、きさくそうな中年男性（ガルード）と、ナイトシェードがいます。マデラはすぐさま剣を抜いてガルードに切りかかりますが、あっさりかわされたうえに、腕をしっかり握られて「お嬢さん、今日はヒマかな？」と言い寄られてしまいます。

ナイトシェードや冒険者のとりなしで一段落つくと、ガルードは「ツケやいたずらでナイトシェードの名は使うが、仕事では使わん」と言いきります。そして、にせ者のアジトへ乗り込め、とナイトシェードをけしかけます。

マデラの村へ行くと、村人たちはマデラが無事なのを見て喜びます。彼女が留守にしていた間にも、「ナイトシェード」による強奪があったのです。

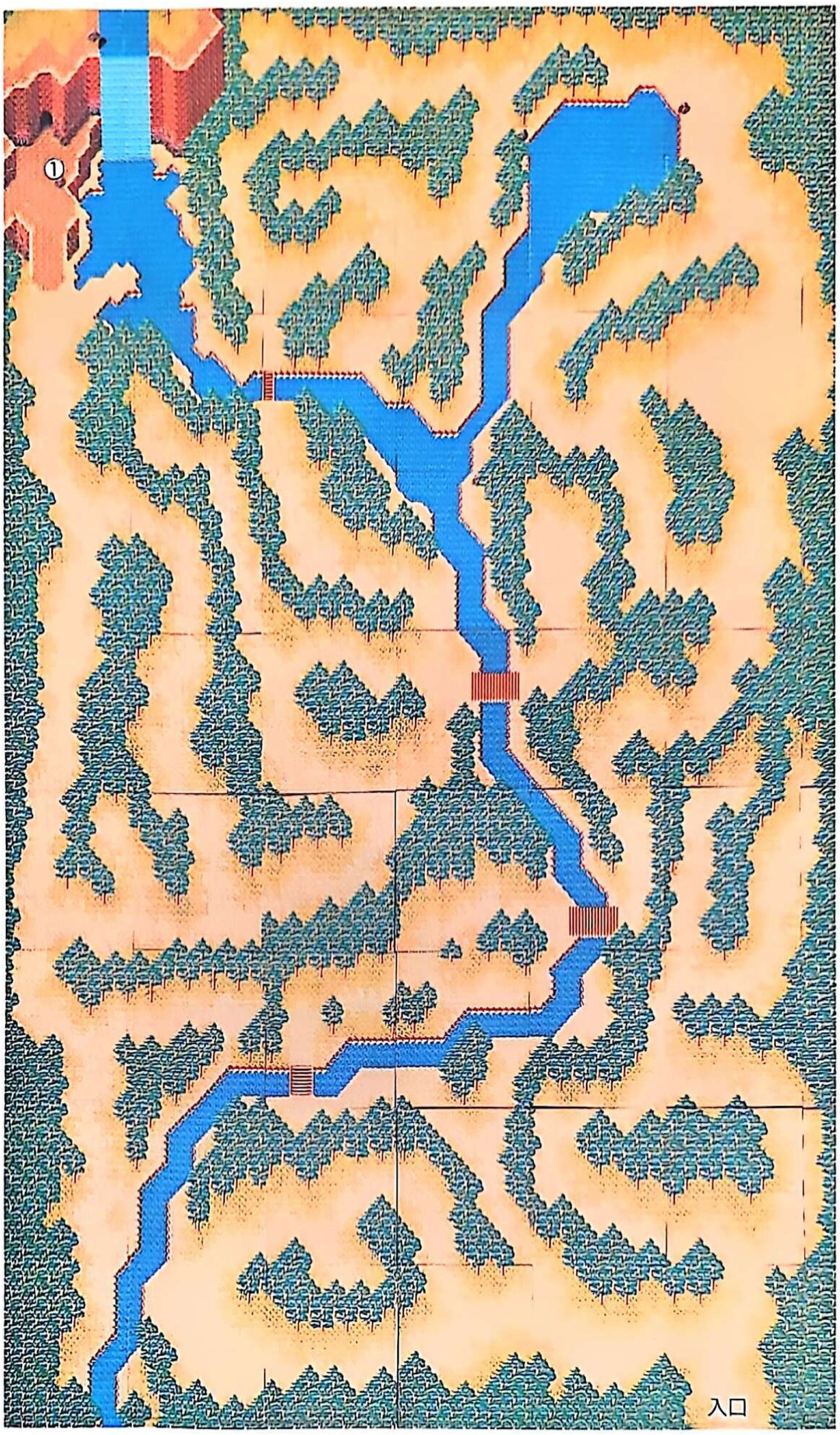
そのときにさらわれた娘が、なんとか自力で逃げ出してきたおかげで、にせナイトシェードのアジトが、村の西の森にある滝のそばの洞窟だとわかります。

洞窟の入口、そして中にはマデラの言ったとおりの、ならず者たちがたむろしています。そしていちばん奥の部屋に、ナイトシェードをかたる男がいます。

結末 にせナイトシェードを倒すと、一歩遅れて本物のナイトシェードたちがやってきて、倒しそこねたことを残念がります。冒険者たちへの報酬は村の村長から支払われます（2000ガメル）。得られる経験点は1500点です。

マデラのデータは256ページの「戦士（雑魚）」を使ってください。にせナイトシェードのデータは同ページの「盗賊（腕利き）」、彼の手下たちは「盗賊（並）」です。

①にせナイトシェードのアジトへ



森 森のあちこちにはレンジャー技能で発見できる罠が仕掛けられています。ほとんどは左奥の洞窟に潜むにせナイトシェード一味に、侵入者が入ったことを知らせる鳴子の罠ですが、ときどき、落とし穴や獣罠も仕掛けられています。

マーディをナイトシェードだと思って、きりかかるマデラ。

前ナイトシェードのギルド・ヘッド、ガルード。お茶目なおじさんです。

Advice

このシナリオはどちらかといえば、コミカルに演じるほうが楽しいでしょう。猪突猛進で世間知らずなマデラや、とぼけた味わいの、先代ナイトシェードのガルードなどを、うまく使ってもらえるとうれしいです。

〈SFC版での変更点〉

SFC版ではエレミアが舞台に含まれていないため、カソフが舞台になっています。

冒険談その㊸
SFC

ダンシング・オブ・デス

●対応機種：SFC　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：オランの警備兵シール　●舞台：オラン
●発生条件：㉘「白霧の幽霊船」(P.64)を終了していること

Guide

街中を歩いているときに、出くわした瀕死の男から謎のメモを託された冒険者たちは、オランを徘徊している犯罪組織「ダンシング・オブ・デス」と、彼らが売買している麻薬「マリス・トリガー」に関係する事件に巻き込まれます。オランの警備兵からの依頼もあって、調査を続ける冒険者ですが、麻薬の取引現場を押さえたのもつかの間、逆に麻薬密売の犯人として捕らえられてしまいます。

実は警備兵の隊長は「ダンシング・オブ・デス」と通じており、冒険者たちに脅威を感じて先手を打ったのでした。

警備兵詰所の牢から脱出した冒険者たちは、無実を晴らすために「ダンシング・オブ・デス」のアジトへ向かうのです。

目的のためには、手段を選ばないカーニア。水晶球に秘められた力とはいったい何なのか？

導入

冒険者たちがオランの街中を歩いていると、衰弱しきった男がフラフラとぶつかってきます。男はその場に倒れますが、そのときに冒険者に一枚の紙切れを託します。紙切れには「アスカート ドリッド オーガのため息亭」と書いてあります。男は何かの薬物でひどく衰弱しており、すぐに死んでしまいます。そこにオランの警備兵たちがやってくると、冒険者たちを殺人犯として捕らえます。

冒険者たちは警備兵詰所に連れて行かれますが、簡単な尋問と目撃者の証言で疑いが晴れて解放されます。冒険者たちが立ち去ろうとすると、警備兵の一人、シールが近づいてきて「最近、あの男のような、麻薬中毒者による犯罪が増えています。しかし、警備隊長がプライドを重んじるあまり、外部との協力がうまくいかず、捜査が思うように進まないのです。でもこのままにしておくわけにはいきません。調査に協力してくれませんか？」と依頼してきます。報酬は一人400ガメルです。

本編　マリス・トリガー

男が死んだ原因となった麻薬は「マリス・トリガー」といい、4カ月ほど前からオランに出回っています。かなりの使用者がいるようで、薬の売買には「ダンシング・オブ・デス」という犯罪集団が関わっているようです。

シールは冒険者たちが預かった紙切れに書かれていた文字「オーガのため息亭」というのは、下町にある酒場の名前だと教えてくれます。

シールは「何かわかったら連絡をください」と言って、戻って行きます。

盗賊ギルドで「ダンシング・オブ・デス」について尋ねても、大した話は聞けませんが、紙切れにあった「アスカート」は、もとはギルドのメンバーでしたが、野心家でギルドを飛び出してしまった男。「ドリッド」は薬の売人で「オーガのため息亭」に出入りしていると教えてくれます。

「オーガのため息亭」は荒れた安酒場です。隅にドリッドがいます。薬について尋ねれば客だと思い、店の裏で取引しようとします。捕まえて薬の入手路を聞き出すのは簡単です。麻薬の取引は近くの広場でフードをかぶった人物と行います。次の取引は明日の夕方です。ドリッドは、アスカートが「ダンシング・オブ・デス」のボスの名前だと知っています。

取引の場所に行っても、約束の時刻になるまでフードの人物は現れません。

宿に戻ると私服を着たシールがやってきて、調査の進行具合を聞きます。警備兵のほうも、シールが苦心して売人を一人捕らえましたが、そのわりには進展がありません。冒険者たちから調査の経過を聞くと、シールは喜んでさらに調査を続けるように言い、可能なら警備兵たちもその場に立ち会えるようにしようと言います。

翌日になり、夕方に広場へ行くとローブを目深にかぶった人影があります。話しかけると「お前たちが調べ回っているやつか」と答え、物陰から盗賊風の男たちが5人ほど襲いかかってきます。冒険者たちが盗賊たちを倒したら、警備兵たちが駆けつけてきますが、先頭にいる警備兵隊長が冒険者たちも麻薬売人だと言い、全員捕まってしまいます。

冒険者たちはローブの人物と一緒に牢へ入れられますが、そこにはシール

が入っています。シールは冒険者たちの捜査結果を警備兵隊長に知らせたのですが聞き入れてもらえず、なんとか説得しようと隊長の家まで行ったところ、隊長は「ダンシング・オブ・デス」のメンバー（女性）と冒険者たちを捕らえる打ち合わせをしていたのです。シールは気づかれて捕らえられ、犯罪者と密通していたとしてここに入れられたのです。衛兵隊長と会っていた女性について尋ねると、ローブの男が「カーニアだ！」と怒りはじめます。

カーニアは「ダンシング・オブ・デス」の副リーダーですが、リーダーのアスカートを無視して勝手な作戦を立てるなどの不審な動きをする人物です。カーニアはミルリーフの信者で、人員と資金を得るために「ダンシング・オブ・デス」に「マリス・トリガー」の作成方法を教えたのです。しかし、アスカートは指導者としては無能であることがわかってきたので、カーニアはアスカートの一派を切り捨てようとしているのです。

ローブの男はカーニアへの恨みで、冒険者たちに本拠地の場所をしゃべります。そして逃がしてもらうことと交換で牢の鍵を外します。

「ダンシング・オブ・デス」のアジトは下町の港の近くにあります。建物の中には「ダンシング・オブ・デス」のメンバーがいますが、アスカート本人は冒険者たちに気づくと地下の隠し通路がある部屋へ逃げ込みます。しかし、冒険者たちが部屋に入ろうとすると、中からアスカートの悲鳴があがります。中に入ってみるとカーニアがアスカートを殺しています。そばには警備兵隊長も死んでいます。カーニアはアスカートのそばに転がっている木箱から、水晶球を拾い上げると「これさえもらえば、あとは用なしね」と笑って、奥に開いた隠し扉から逃げます。跡を追おうとすると扉から入れ替わりにデーモン（グルネル）が現れます。グルネルを倒した頃には、カーニアの行方はわからなくなっています（隠し扉は下水道に通じています）。

結末 「ダンシング・オブ・デス」のメンバーの自白によって、警備兵隊長の裏切りがはっきりとしたことで、冒険者たちやシールにかけられていた容疑は晴れます。シールは冒険者たちに約束より多い、一人600ガメルの報酬を出します。得られる経験点は1500点です。

Advice

カーニアがミルリーフの信者であることは、2度目に警備兵に捕らえられたところですぐに話したほうがいいでしょう。アスカートは水晶球を、今はもう死んでしまった手下から取り上げたのです。魔力を持ったものだとはわかっていましたが、くわしい内容は知りません。

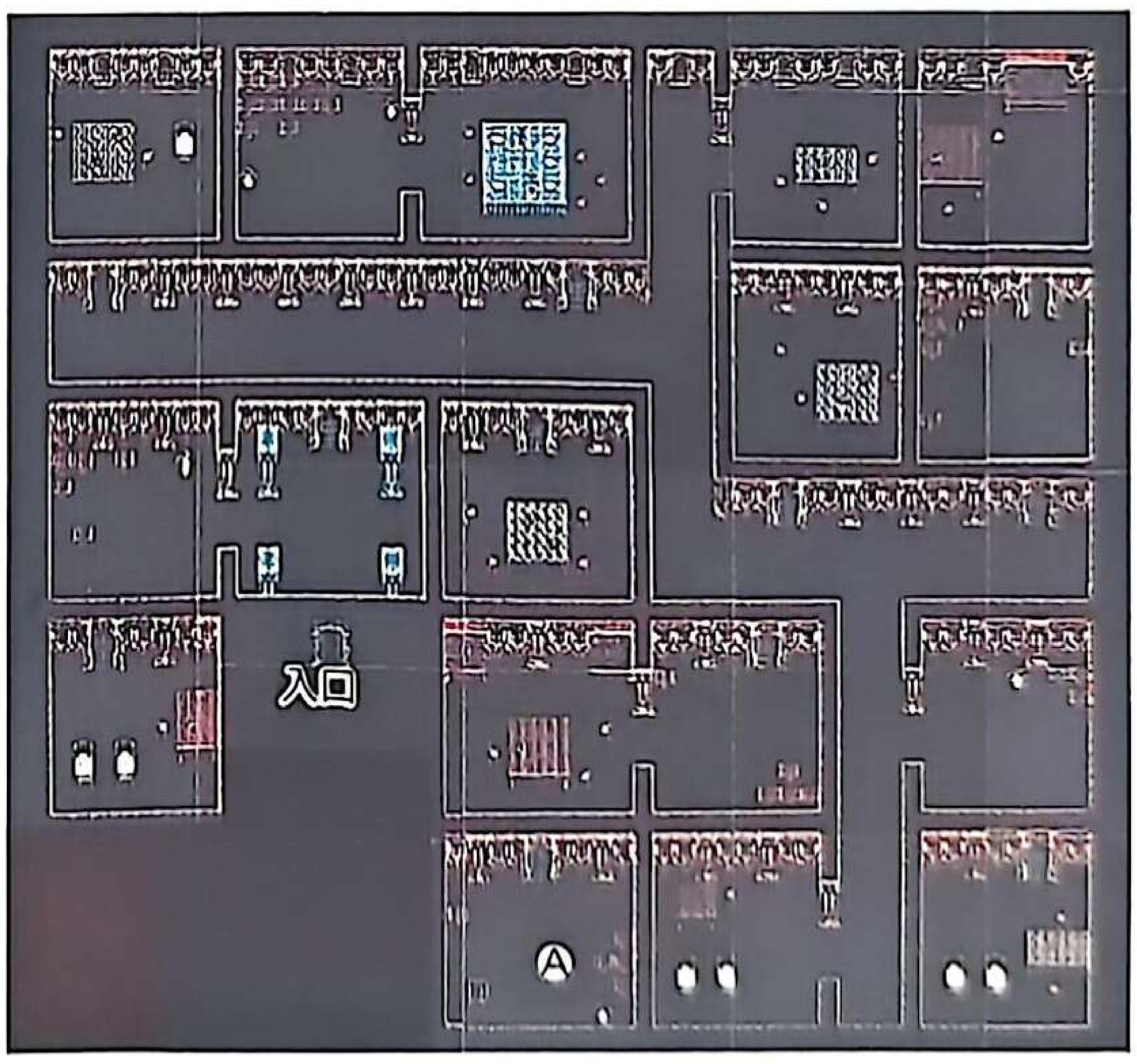
細かな設定などは富士見書房「異界への門」を参照してください。

〈SFC版での変更点〉

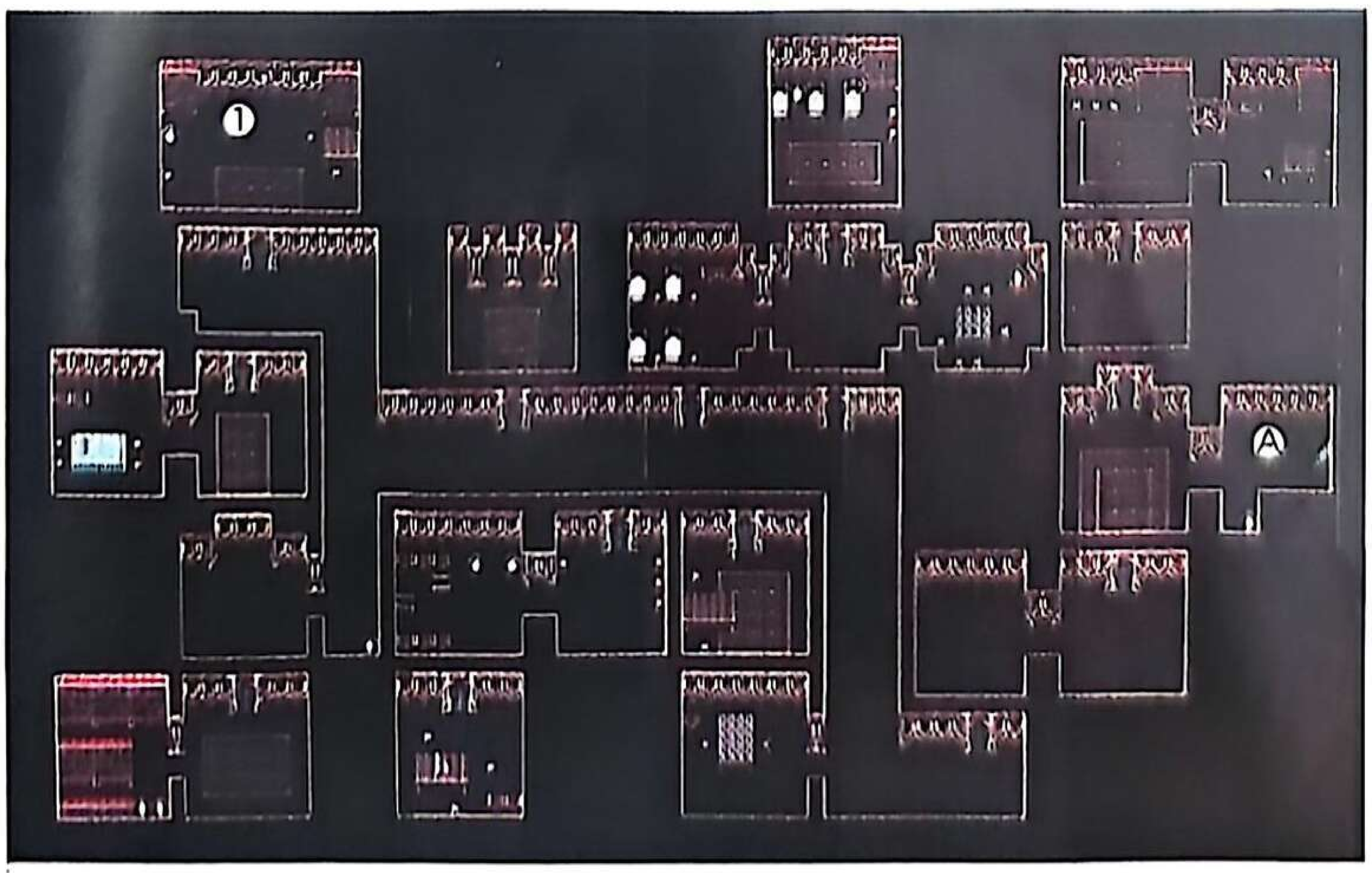
SFC版では「麻薬」ではなく「有害な食物」となっています。

普通の警備兵の能力は256ページにある「戦士（雑魚）」、シールは「戦士（腕利き）」を使ってください。ドリッドは同ページの「盗賊（雑魚）」、取引現場に現れるローブの男は「盗賊（腕利き）」、彼の手下は「盗賊（並）」です。グルネルのデータは254ページにあります。

ダンシング・オブ・デスのアジト／1階



地下1階



①隠し扉

地上部分はカモフラージュのために廃屋になっているので、盗賊たちの姿はありませんが、地下には大勢のダンシング・オブ・デスのメンバーがいます。左奥の部屋が首領アスカートの部屋で、そこからは隠し通路が地下道へ続いています。

冒険談その44 SFC/PC

冒険者アイン

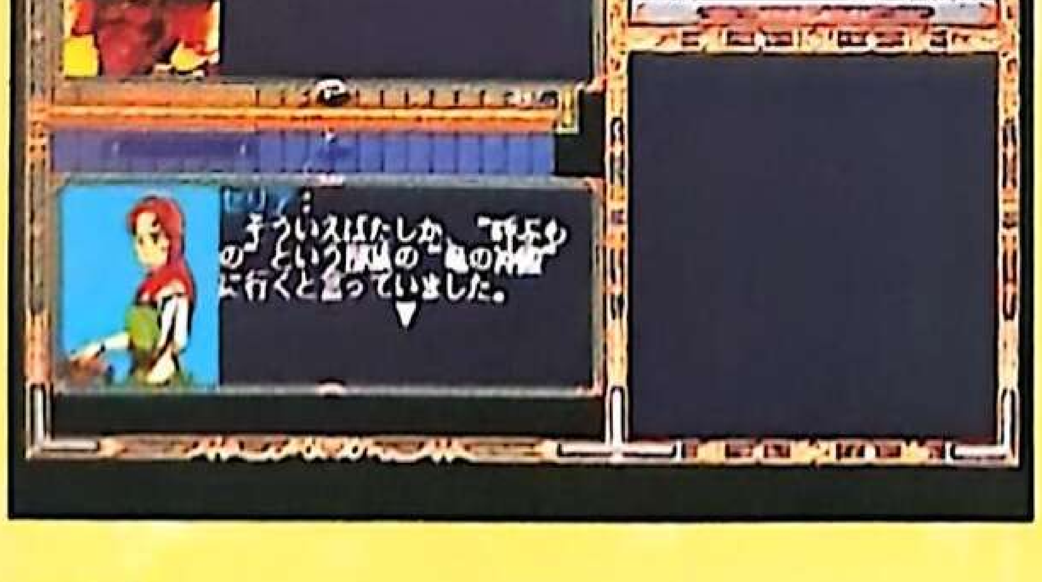
●対応機種：SFC/PC　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：エレミアの冒険者の店の主人と、アインの娘セリア　●舞台：エレミア、カーン砂漠
●発生条件：特になし

Guide

砂漠へ行ったまま戻ってこない、エレミアに住む有名な冒険者アインを捜して、カーン砂漠へ踏み込んだ冒険者たちは、ナオリという名の砂漠の民の女戦士と出会います。アインは砂漠の民が守る遺跡に入ったために追われ、大ケガを負ったところを彼女に助けられたのです。ナオリはアインと冒険者たちに、早く砂漠から出て行くように言います。しかし、探求心に燃えるアインは、砂漠の民の出入りがない別の遺跡を見つけ出し、そちらの調査をしようとします。その遺跡はナオリの一族が守っていたもので、彼女の一族は砂漠の外から来た人々の策略にあい、滅ぼされていたのです。

アインのデータは256ページにある「戦士（親玉）」を使ってください。砂漠の民たちも同ページにある「盗賊（並）」と「盗賊（腕利き）」、「精霊戦士（親玉）」を使ってください。遺跡内部でモンスターを出す場合は、グレムリンやジャイアント・スパイダー、バンパイア・バットなどを出してください。データは254ページにあります。

家計のためというより、道楽で冒険に出る父親を、娘は案じつつ見守っている。



導入　冒険者たちが冒険者の店でくつろいでいると、一人の少女が暗い表情で入ってきます。周囲を見回すと奥の主人のところへ行き、二言三言しゃべりますが、主人が首を振るとうなだれて立ち去ります。

店の主人に何事か尋ねた場合や、冒険者たちが話しかけてこなかった場合は、店の主人のほうから冒険者たちに「頼みたいことがあるんだが」と前置きして、彼女がエレミアでは有名な冒険者アインの娘で、アインが2週間前にカーン砂漠へ入ったまま戻ってこないことを説明します。予定では1週間で戻ってくるはずでした。今までは遅くても予定より1、2日ずれたぐらいで戻って来ていただけに、娘も主人も心配しています。

主人は冒険者たちにアインの捜索を依頼します。報酬は一人700ガメルです。引き受けた場合は、アインが向かった遺跡の大まかな場所を教えてくれたあと、一度アインの娘（セリア）に会っていくように言います。

本編　竜の神殿

アインの家にはセリアと使用人がいます。アインの妻は数年前に亡くなってしまい、それ以来、父と娘の2人で暮らしてきました。セリアは冒険者たちが父を捜してくれると聞いてとても喜びます。アインは最近、砂漠の民の間に伝わる「神狩りの竜」について研究しており、今度の旅も「神狩りの竜」を祭る神殿の調査でした。この伝承は砂漠の民の間でも特に重要なものとされていて、ただでさえよそ者を嫌う彼らのこと、伝承の秘密を探る者には容赦ないでしょう。

セリアは「父の安否は心配ですけど、けっして無理はなさらないでください」と言います。

アインが向かった遺跡へは3日かかりますが、3日目にさしかかったときに岩がたくさん転がっている場所にさしかかります。かなり離れた岩の上に人影（アイン）が現れ、冒険者のほうへ手を振りますが、何があったのか、すぐに岩の下に下りてしまいます。

人影が見えたほうへ進むと、間もなく今度は砂漠の民の女性が現れ、冒険者たちの足元に矢を放ちます。彼女は「捧げるもの」の戦士ナオリと名乗り、よそ者がここで何をしてるのかと問いただします。冒険者たちが正直にアインのことを話せば、ナオリは少し躊躇したあと、ついてくるように言ってアインがかくまわれている洞窟まで案内します。ウソをつけば、彼女はよそ者は出て行くように言って、弓や魔法で脅しをかけます。彼女はストーンブラストを強化した感じの砂嵐の魔法を持っています（この魔法は砂漠でなくては使用できません）。

ただし戦いになると、アインがやってきて両者を止めます。ナオリはアインのケガを気遣い、洞窟へ連れて行きます。

アインは目的の遺跡「呼ぶものの竜神殿」を調査しようとしたのですが、神殿を守る一族に見つかり、もう少しで殺されそうになったところを、ナオリに助けられたのです。ナオリはアインを助けた理由を語ろうとはしません。ただ彼女はほかの砂漠の民ほど、外から来たよそ者を憎んではいないようです。

アインのケガはほとんど治っているので、ナオリは冒険者たちに彼を連れ

て早く砂漠を出るように言います。しかし、ナオリと別れて１日ほどたつと、アインはもう一度遺跡を調べに行きたいと言います。「呼ぶものの竜神殿」は無理ですが、もう一つ、別の神殿があるので、そちらへ行こうというのです。

冒険者たちはアインを説き伏せて、エレミアへ帰るように説得してもいいですし（アインはしぶしぶ従います）、彼とともにもう一つの遺跡へ向かうこともできます。

もう一つの遺跡は、長い間誰も立ち入っていないようで、ひどく荒れています。モンスターも外から迷い込んだ動物がいる程度です。奥の祭壇の間には竜の壁画があります。アインはこれが神狩りの竜だろうと言います。神狩りの竜は神話の時代や古代魔法王国時代に、敵対する神を滅ぼした強大な力を持った存在でした。現在の一般にドラゴンと呼ばれる一族とは別種のようです。

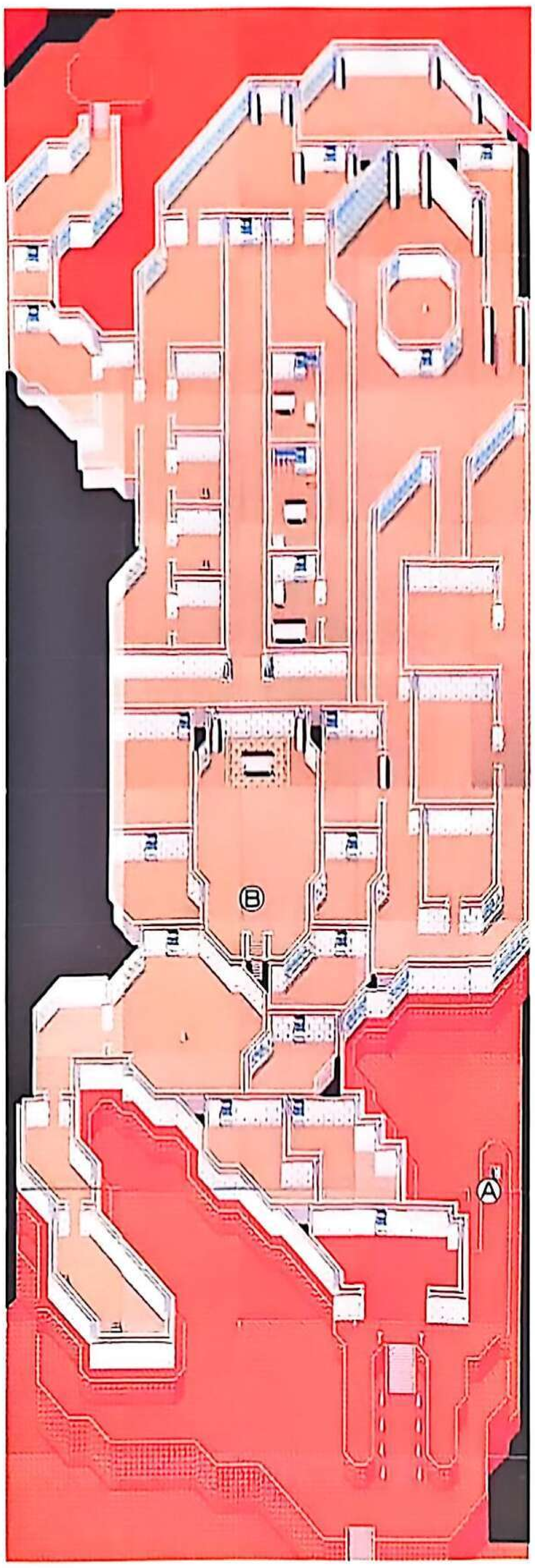
さらにくわしく調べようとすると、「やはりここに来ていたのね」とナオリが現れます。「ここは私の一族〝捧げるもの〟の竜神殿。この場の秘密は、よそ者が知ってはならないこと。私はあなたたちを殺さなくてはならない」

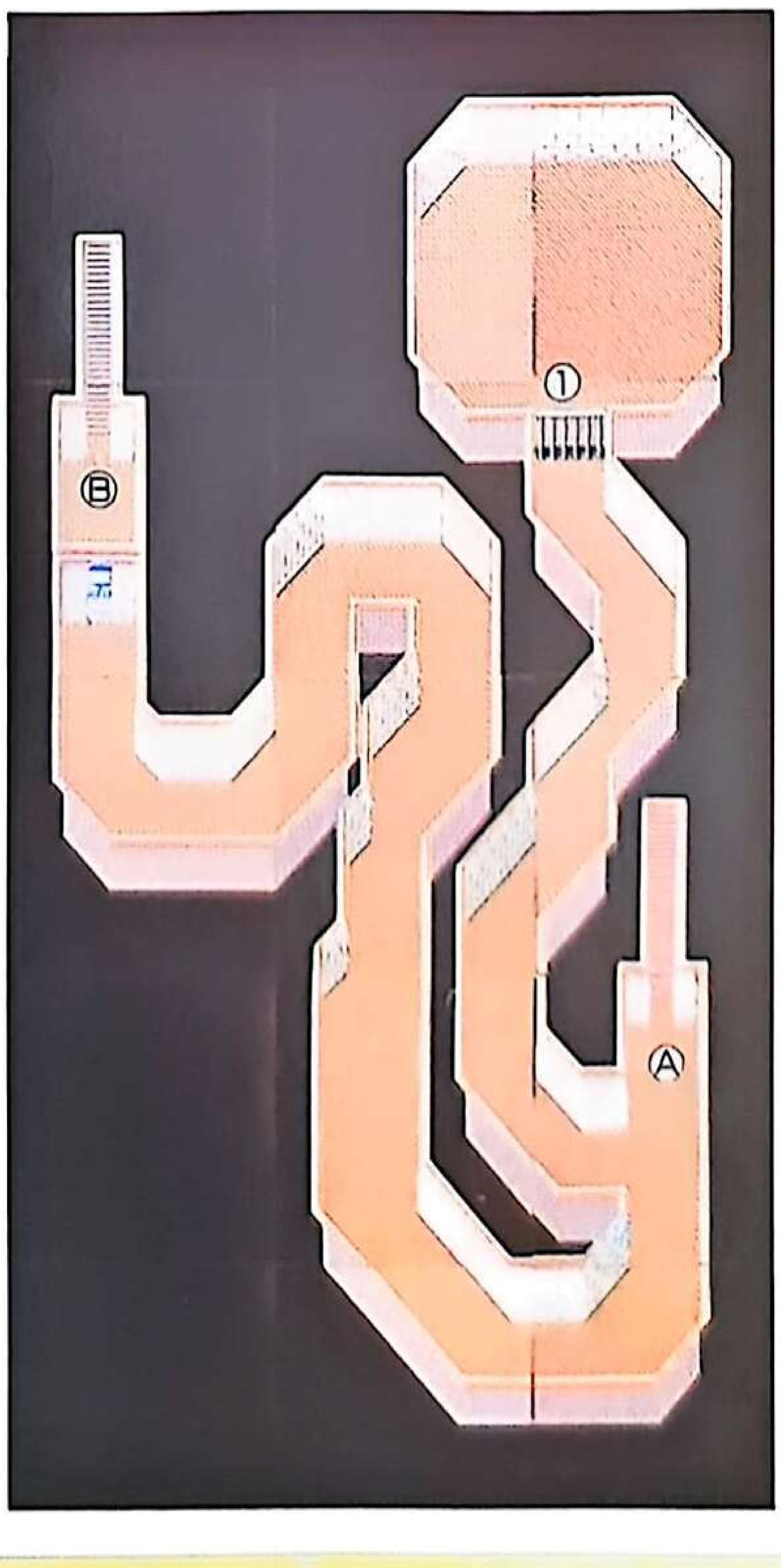
ナオリは問答無用で襲いかかってきます。しかし、しょせん、女一人ではかなうわけがありません。倒されると「どうして、あなたたちは私たちの世界に踏み入ろうとするのです？　よそ者を信じて私の一族は滅んだ…そして私も…早く逃げなさい。追っ手が来ます」

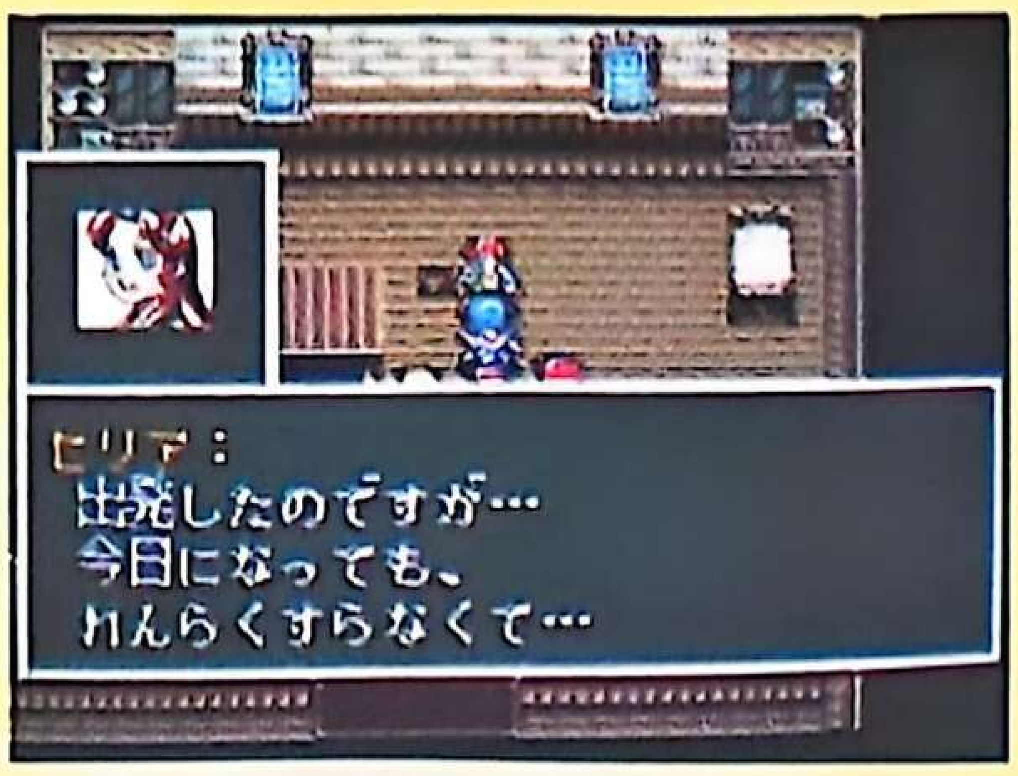
ここでぐずぐずしていると、彼女が言うとおり砂漠の民の暗殺者たちがやって来ます。

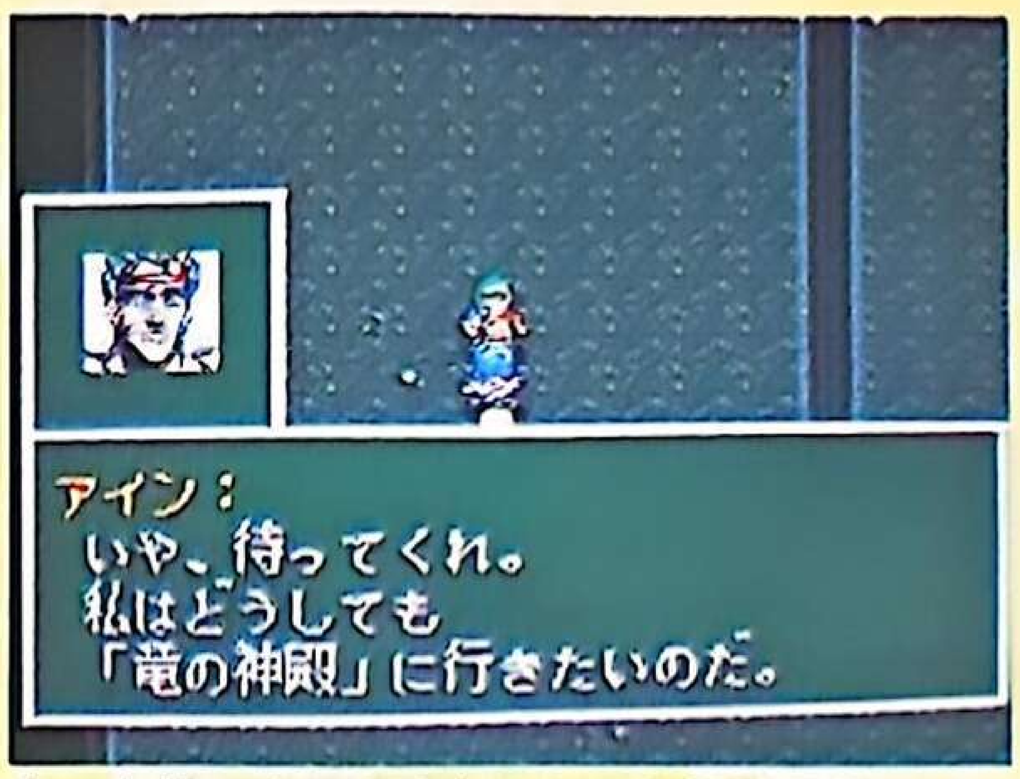
結末 エレミアへ無事に戻って来れば、冒険者の店の主人とアインの娘から、感謝のことばと報酬を得ることができます。アインはナオリのことを気にしつつも、やはり調査は続けると言います。

この冒険で得られる経験点は2000点前後です。









父一人娘一人の家庭なのに、父親は冒険三昧の生活。娘の苦労は絶えないようです。それを知ってか知らずか、冒険を続けたいとダダをこねるアイン。

巨大な竜の形をした神殿の中央に祭壇がありますが、そこへ行くためには一度地下に下りなくてはなりません。地下へ下りるためには上の階に仕掛けられたカラクリを動かして、竜の角にある地下への階段を開かなくてはなりません。神殿の中には砂漠の民たちがいて、侵入者たちに襲いかかってきます。

竜の神殿／１階

地下１階

①落とし格子

Advice

この冒険の前に、⑬「砂漠からの使者」（P.38）をプレイしているなら、「渡る風」の部族長ツーレのところへ情報を求めて尋ねてもいいでしょう。

ただ、あまりおおっぴらに訪問するのは考えものですし、ツーレも「竜神殿」についての簡単な情報や、「捧げるもの」「呼ぶもの」の部族についての情報（「捧げるもの」の一族は５年前に、よそ者たちの策略によって滅び去り、今ではナオリ一人しか残っていない）を教えてくれるのが精いっぱいです。

〈SFC版での変更点〉

SFCではカーン砂漠が舞台に含まれていないので、堕ちた都市レックスに「竜神殿」があることになっています。

冒険談その㊺ SFC トラップハウス その2

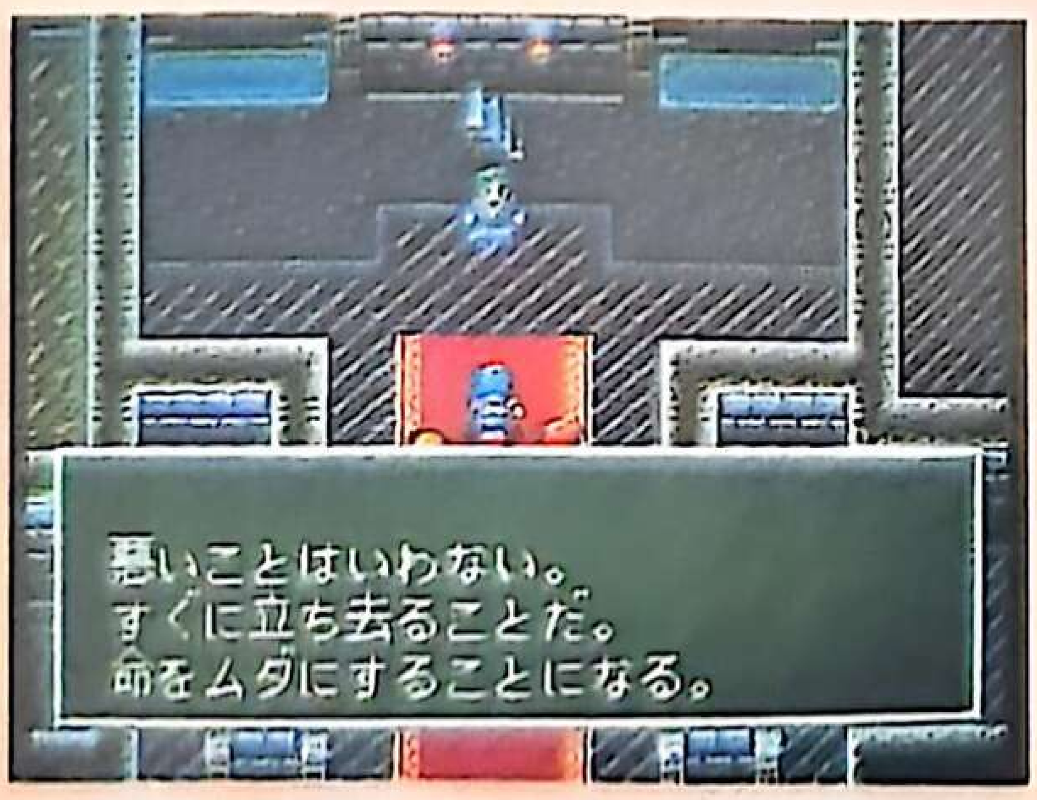
●対応機種：SFC　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：オランの盗賊ギルド　●舞台：オラン
●発生条件：パーティにシーフ技能を持つキャラクターがいること

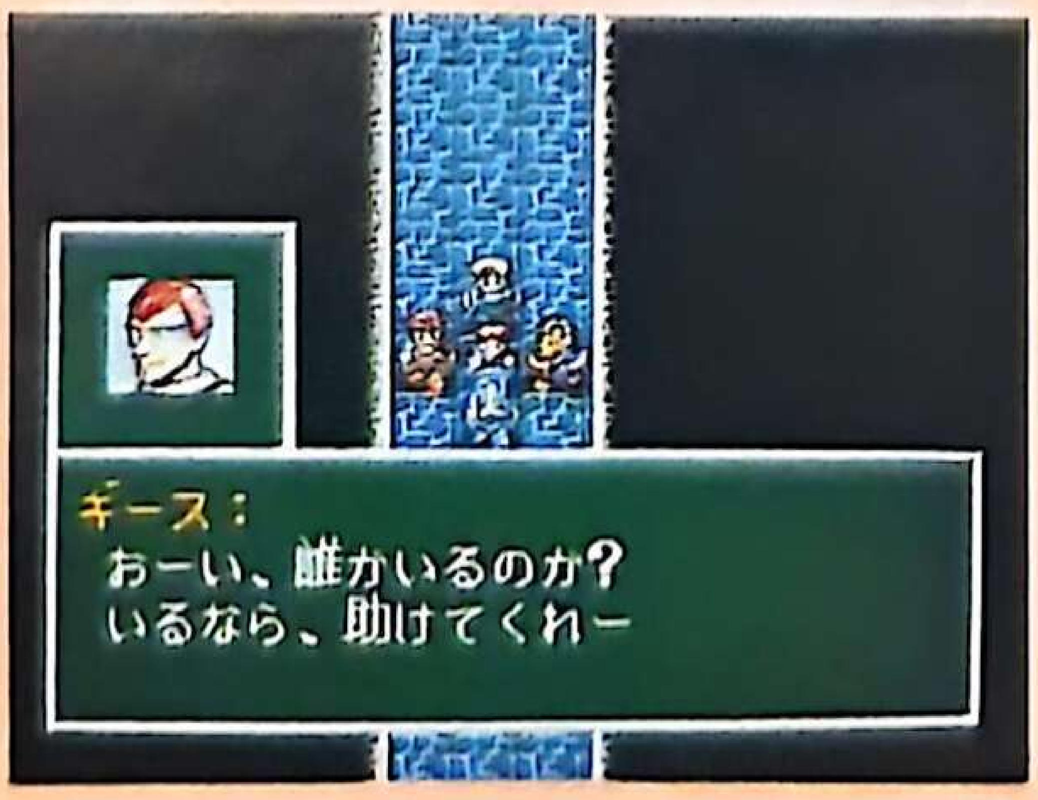
Guide

盗賊ギルドに呼び出された冒険者たちは、オランの郊外に住む魔法使いの家へ忍び込んで帰ってこない盗賊の救出を依頼されます。

盗賊が帰って来れないのも当然で、魔法使いの館には、さまざまなトラップが仕掛けられていたのです。冒険者たちは無事に帰って来れるのでしょうか？

トラップハウスの主マッデンは、シーフの技能を持つ魔術師。昔、盗賊ギルドとトラブルがあったらしく、今ではお互いに憎しみあう間柄になっています。





導入 オランの冒険者の店へ盗賊ギルドから冒険者たちあてに、頼みたい仕事があるので顔を出してくれとの伝言が入っています。

盗賊ギルドへ行くと、ギルドのメンバーでオラン郊外の魔法使いの館へ忍び込んだ盗賊が戻って来ないので、救出に行ってくれと依頼されます。

報酬は一人1000ガメルと、魔法使いの家での盗みの黙認です。戻って来ない盗賊の名前はギース。館の主はマッデンです。

本編 ソーサラー・シーフの罠屋敷

目的の家は地下1階、地上2階建てのやや大きめの館です。門や正面玄関、裏口にはトラップが仕掛けられており、周囲を取り囲む高さ4メートルの塀の上にはガラスの破片が仕込んであります。庭には狂暴そうな狼が3頭、放し飼いになっているうえに、屋根にはガーゴイルがとまっています。

もしも下水に入ったことがあれば、そのにおいですぐに狼たちに気づかれてしまいます。

この家への一番安全な侵入路は下水道です。さすがに下水道には罠はありませんが、パイソンやジャイアント・スパイダーがうろついています。

下水からは、狭い地下室に入ることができます。

家の中には番人はいません。玄関ホールに入ると、魔法使いマッデンの幻影が現れて「ようこそ客人、私がこの館の主人マッデンだ。残念ながら私は外出中だ。用があるなら後日訪ねてくれたまえ。

もし、君が招かれざる客なら、悪いことはいわない。早々に立ち去りたまえ」と言い残して消え去ります。

部屋や廊下には矢が飛び出してくる彫像や、幻覚の床（ファウリィ・ウォームが待ち受けている汚水溜めに落ちます）、毒ガスの噴き出すニセの宝箱や金庫、落とし穴があるようなフリを見せて、頭上から油を落とす仕掛けなど、陰険でいやらしい罠がたくさんあります。

盗賊のギースも宝物庫へ行く手前の廊下に仕掛けられた落とし穴に落ちていますが、宝物庫がある地下1階には、特殊な鍵（難易度6。魔法強度14）のかかった部屋の階段を使わなくてはなりません。

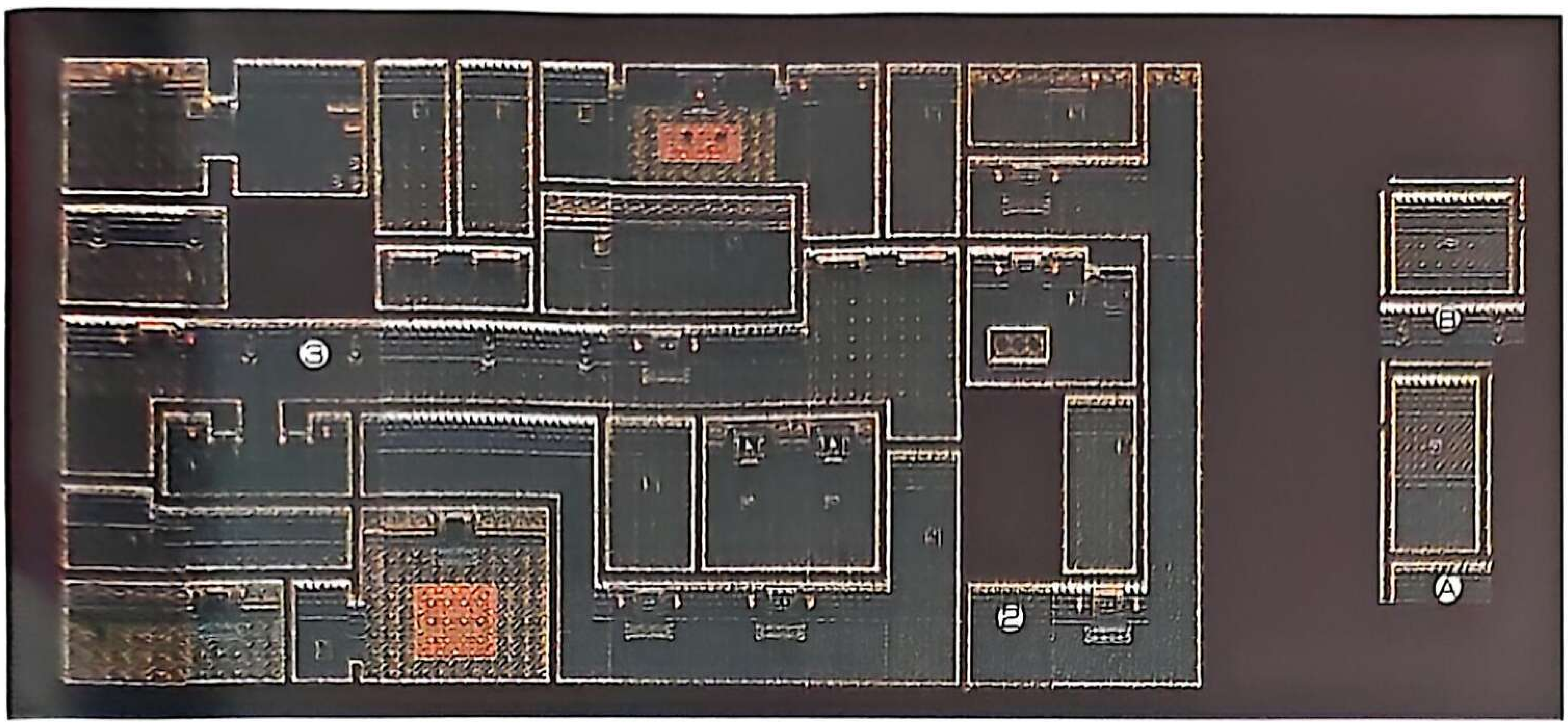
ギースが落ちた穴は開いたままなので、通りかかれば落ちた盗賊の罵声が聞こえます。ロープを使えば簡単に助け出すことができます。

助け出されたギースは、宝物庫から宝を取って来なくては帰れないと言います。彼がこの屋敷に侵入したのは、マッデンがギルドから横領した「盗賊の手袋」と言うマジックアイテムを取り返すためなのです。

地下室には魔法使いの研究室がありますが、中に入ると扉が閉まり、スケルトン・ウォリアーが2体現れます。宝物庫の前にはガーゴイルが2体います。宝物庫の扉には難易度6、魔法強度14の鍵がかかっています。

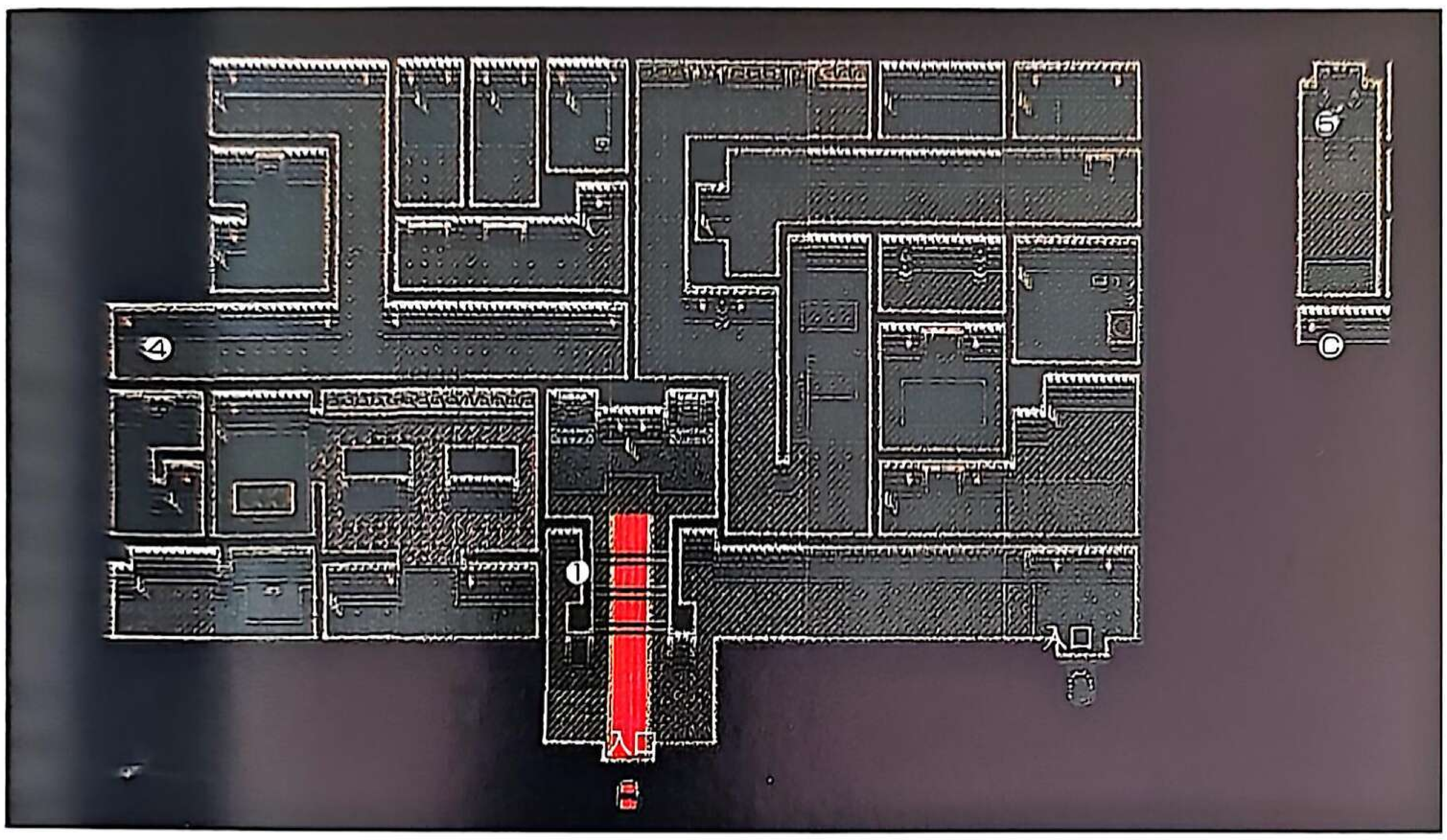
宝物庫の中には盗賊の手袋のほかに、竜の牙や魔晶石、杖の代わりの魔法の杖、敏捷度が3上がる（ボーナス点が変化するのではありません）指輪などがあります。

結末 ギースを盗賊ギルドへ連れて帰れば、約束の報酬を受け取ることができます。マッデンはもともと、



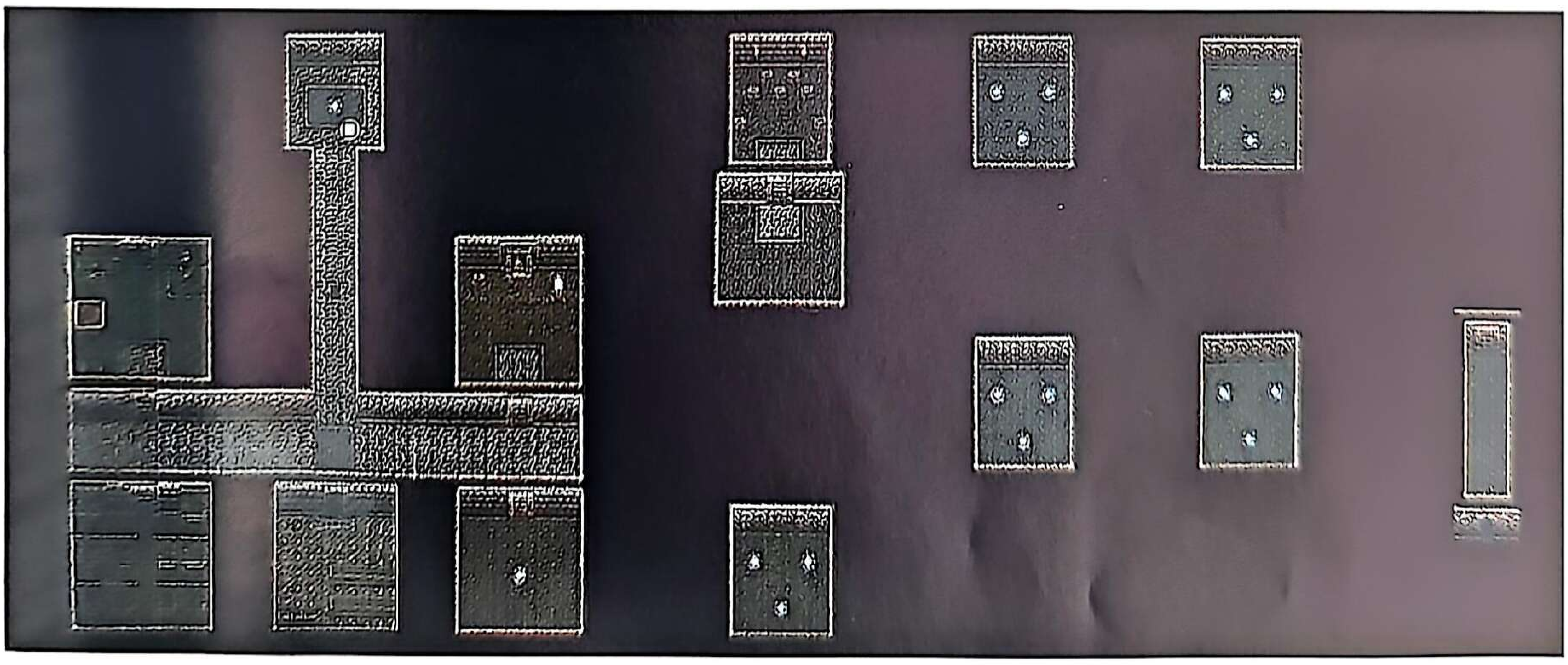
郊外の屋敷／2階

①下水道に通じている
②隠し扉(Ⓐへ)
③隠し扉(Ⓑへ)
④隠し扉(Ⓒへ)
⑤ワープ装置(Ⓓへ)



1階

屋敷の中にはいくつもの隠し部屋があり、そこにワープ装置を起動させるためのアイテムが隠されています。ワープ装置によって移動した先は館の地下にある研究室で、通路に開いた落とし穴の中に盗賊がいます。



地下2階

オランの盗賊ギルドに加わっていたのですが、ギルドの頭と大ケンカをして脱会したのです。その報復を恐れてか、単に盗賊が嫌いになったのか、あのようなトラップハウスを造ったのです。

この冒険で得られる経験点は1500～2000点です。

地下道にはパイソンやジャイアント・スパイダー、ジャイアント・ラットがいます。254ページのデータを参照してください。落とし穴にいるファウリィ・ウォームのデータは255ページです。他にも館にはガーゴイルやスケルトン・ウォリアー、ストーン・サーバントなどがいます。同ページのデータを見てください。

Advice

トラップは盗賊がサイコロをふるだけのものばかり出さず、解除の方法をプレイヤーが考えて楽しめるようなものを増やしましょう。たとえば、おもちゃ屋からパズルゲームを買ってきたり、トランプで神経衰弱をさせるのも手です。いろいろ工夫してみてください。

冒険談その46 PC

伝説の角笛

●対応機種：PC　●対応レベル：4～5レベル
●依頼主：奇跡の店の主人　●舞台：エストン山脈とバヤン山脈の間にあるサリウ村
●発生条件：パーティにファイター技能が4レベル以上のキャラクターが、2人以上いること

Guide

奇跡の店のおやじが手に入れた、エレミアの探検家ソレイアの日記に書かれていた宝の塔。「時によって契約か結ばれし、塔ならざる塔」に興味をそそられたおやじは、冒険者たちに探索を依頼してきます。

エストン山脈と、西のバヤン山脈の間にある小村サリウ。そこに塔の伝承が残っており、伝承が告げる場所に塔を見つけた冒険者たちは、意気揚々と中へ入って行ったのですが、頂上の一室にとじ込められ、怪しげな角笛を吹かなくてはならないはめに陥ります。

角笛を吹きならした瞬間、冒険者たちは時を超え、500年前の古代王国時代のサリウ村に飛ばされたのです。

塔の中にいるモンスターはストーン・ゴーレムやスケルトン、スケルトン・ウォリアー、ガーゴイルで、データは254ページにありますが、魔法はまったく通用しません。ここに登場する「ブロブ」のデータも同ページにあります。

導入

オランの冒険者の店へ行くと、主人が「奇跡の店のおやじさんが、お前たちに仕事を頼みたいと言っていたぞ」と教えてくれます。

奇跡の店へ行くと、おやじが古ぼけたノートを見せびらかします。それは冒険者たちが子供の頃、名をはせた探険家ソレイアの日記で、おやじがいろいろと苦労してやっと手に入れたものです。おやじは日記の一カ所に書かれている文章を読み上げます。

「エストンとバヤンの山々の間に隠れるようにあるサリウ村には、すぐれた剣士に与えられる宝が眠る塔があるといわれている。〝時によって契約が結ばれた〟といわれる塔は、私の興味を引いてやまない。いつか訪れることはあるのだろうか」

おやじが言うには、結局ソレイアはこの塔を見つけていないようです。おやじはソレイアが見つけそこねたこの宝を、ぜひ見てみたいと言い、冒険者たちに塔を探して探検してきてくれないかと言います。報酬はひとまず一人700ガメル。あとは冒険談と引き換えです。

本編

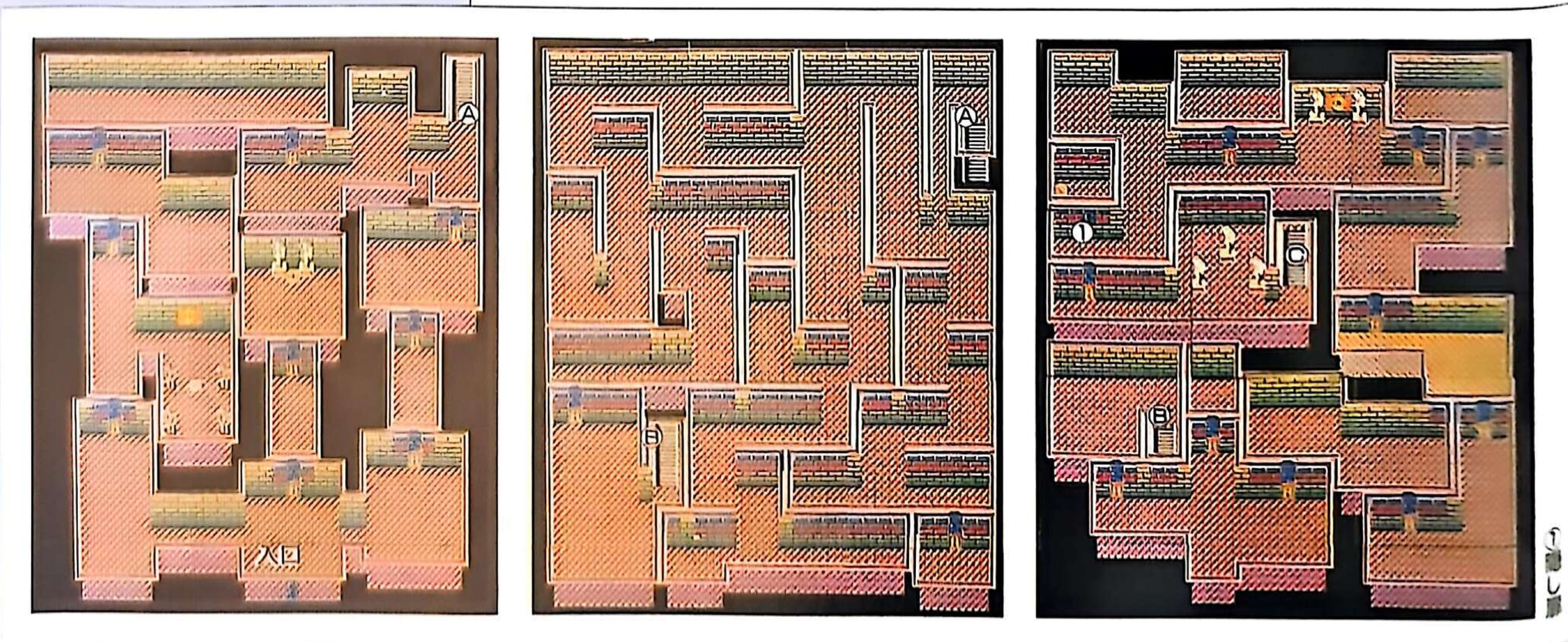
ウロボロスの紋章

サリウ村は20世帯、50人が住んでいます。村人のほとんどが塔について知っています。村に伝わる昔話に、魔法使いが建てた塔に、優れた剣の使い手に贈られる宝が眠っている、との物語があるのです。村の中央にある黒い大きな岩も、物語に関係があるらしいのですが、どのように関係あるのかを知っている人はいません。

塔は村の西にある谷の崖を掘り抜いて造られています。塔の入口の扉には、自分の尾をくわえた蛇の紋様が彫られています。セージがあれば、この蛇は「ウロボロス」で、「時」や「永遠」を表すものだということがわかります。扉には魔法の鍵がかかっていますが、アンロックの呪文を使えば開くことができます。

塔の各階には、ストーン・ゴーレムやスケルトン・ウォリアー、ガーゴイルなどがいますが、どのモンスターにも魔法が効きません。部屋と部屋の間には怪我を治すための魔力がこもった泉や石像があります。

時の塔／1階～6階



最上階の部屋には、複数の宝箱がありますが、中央の台座の上にのった宝箱以外はまったく開きません。台座には上位古代語で「おさめられし角笛を吹き鳴らせ」と書かれており、宝箱の中には一本の角笛が入っています。

角笛を吹くと、どこか遠くから同じような笛の音が聞こえてきて、周囲の風景がゆがんで、違う景色が現れます。

気がつくと冒険者たちはサリウ村の入口に立っていますが、村の建物は石造りの立派なもので、村人も上等でデザインの変わった服を着ています。人々は冒険者たちを驚きの目で見ていますが、そのうち、指導者らしい男が近づいてくると下位古代語で話しかけてきます。

ここは魔法王国時代のサリウ村（この時代での名前はドーファ）です。冒険者たちが吹いた角笛は、時を超える魔力を持った品物で、この村の魔法使いたちが造ったものです。

この村は魔力の供給が途絶えたため、外との交流が途絶えてしまいました。さらに魔法使いの一人が研究していた、特殊なイミテーターが逃走し、特殊なブロブになって村人を襲い始めているのです。ブロブには魔法が通じず、魔法使いたちは武器を操ることのできる者を望んで、時を操る角笛と財宝の塔を造り上げたのです。

魔法使いたちは、冒険者たちにブロブの退治を依頼します。報酬は元の時間へ帰すことと、帰ったときに部屋にある宝箱の中身です。

ブロブは昼は村の周囲の森に隠れ、夜になると村の中に入り込んできます。魔法は効果がないばかりか、ブロブを回復させてしまいます。魔力のこもった武器も同様です。ブロブは夜になると村の中に入り込んできます。冒険者たちとブロブとの対決は村の中央の広場で行われます。ブロブは倒されると、真っ黒の岩になってしまいます。

ブロブが倒れれば、魔法使いたちは冒険者たちの傷の治療をしたあと、造られたばかりの角笛を持ってきます。そして冒険者たちを、最初に現れた村の入口まで連れて行くと、宝箱を開けるコマンドワードを教えたあとで、冒険者に角笛を吹き鳴らすように言います。角笛を吹けば、再びどこか遠くで笛がなる音が聞こえ、周囲の景色が歪み、塔の最上階に戻ってきます。

結末 教えられたコマンドワードを言えば、宝箱は開きます。中には魔法の武器や防具、「タング」の魔力が込められたイアリング、精神力を消費せずに「ライト」の魔法がかけられる指輪などが入っています。

この冒険談を村人に話すと、非常におもしろがられますが、今一つ信用されません。村の中心にはブロブのなれのはてである黒い岩が残っています。

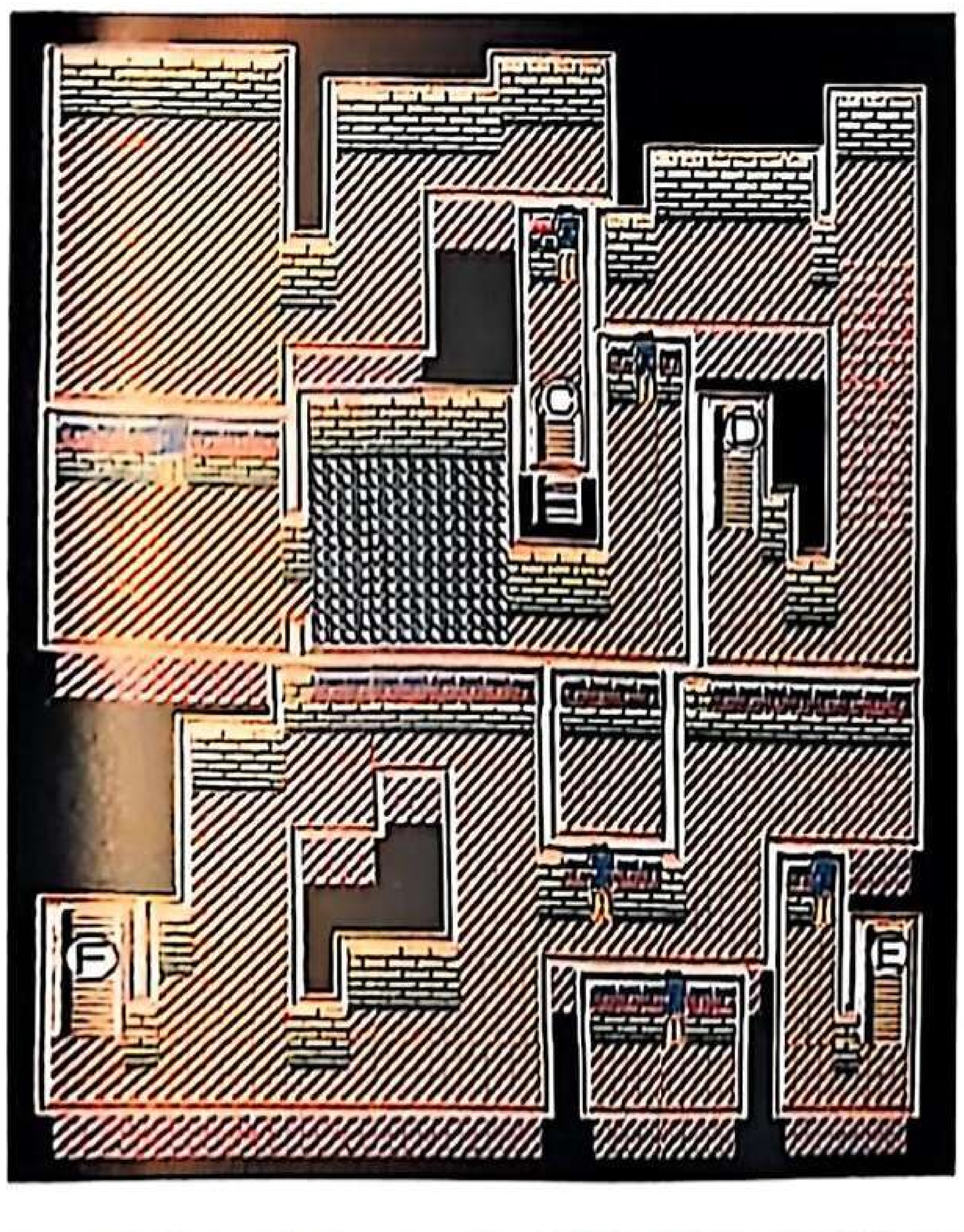
この冒険で得られる経験点は2500点です。

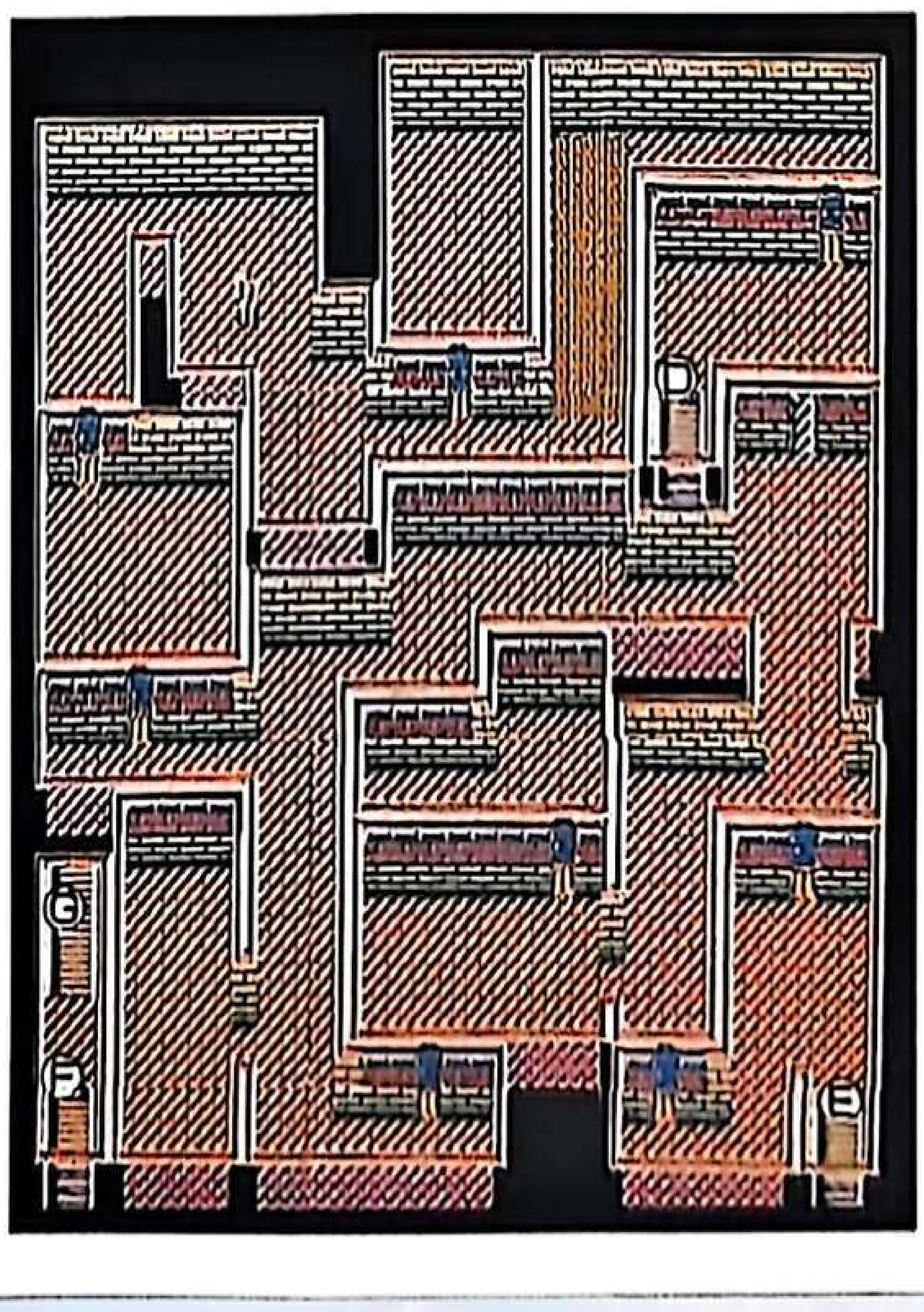
この特殊なブロブのデータは、255ページのライフ・イーター（命喰らい）で代用してください。

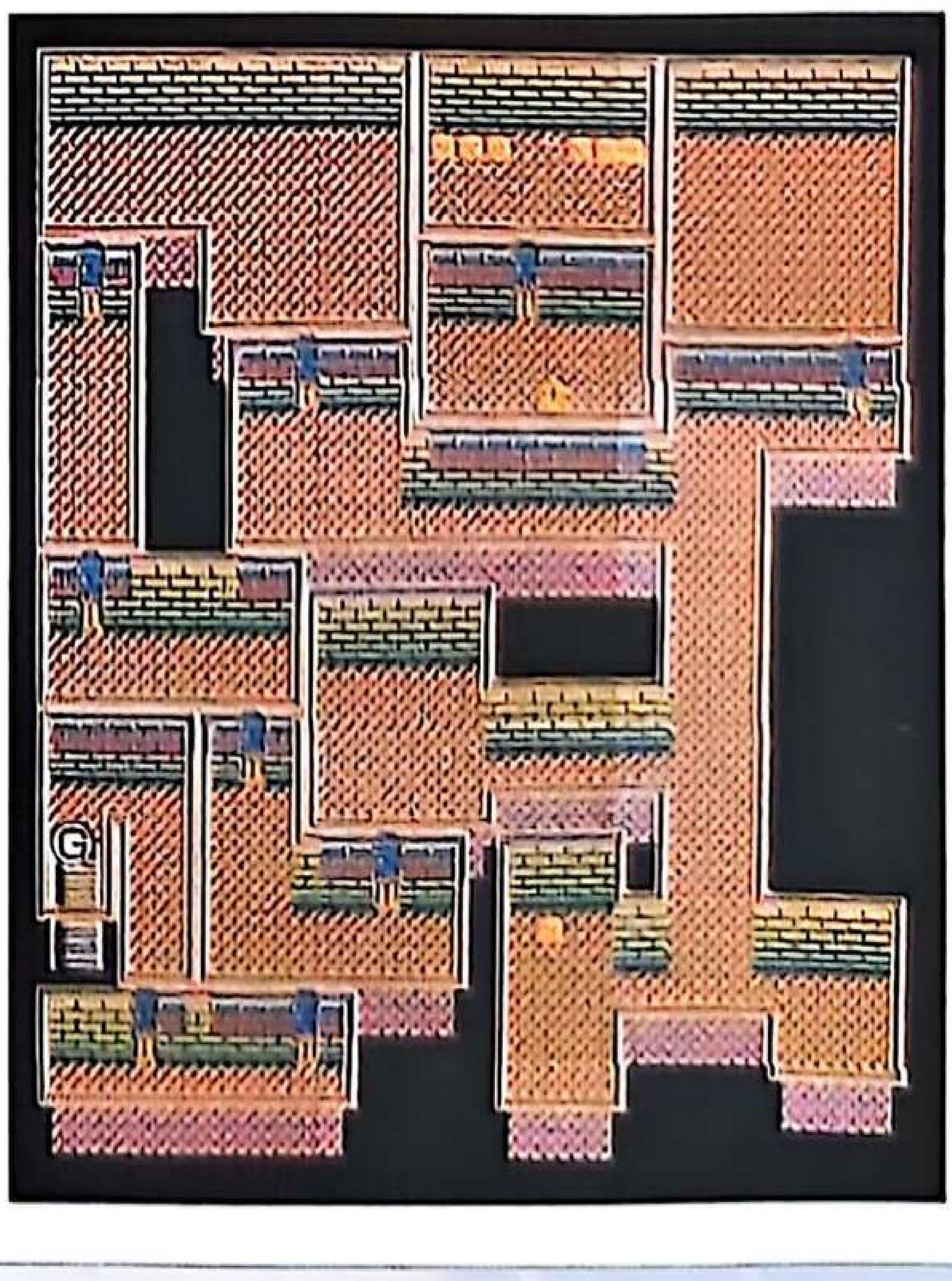
Advice

過去の世界で冒険者たちが（何か未来に残るようなことをした場合――たとえばブロブの岩に文字を刻んだり、木の種をまいたなら）、サリウ村でその名残を見つけられるようにしてください。

塔の中には魔法使いたちが残した、魔法の効かないモンスターたちが置かれています。しかし、魔法使いたちの目的は、有能な剣士を招くためであり、殺すことではないので、部屋のところどころに体力回復のアイテムや、仕掛けを用意しています。最上階の部屋に入ると扉は閉まってしまい、イベントをクリアするまで開かなくなります。







冒険談その47 PC

暗礁の巨獣

●対応機種：PC　●対応レベル：4～5レベル
●依頼主：特になし　●舞台：ルートの沖合の小島
●発生条件：パーティにマイリーのプリーストがいること

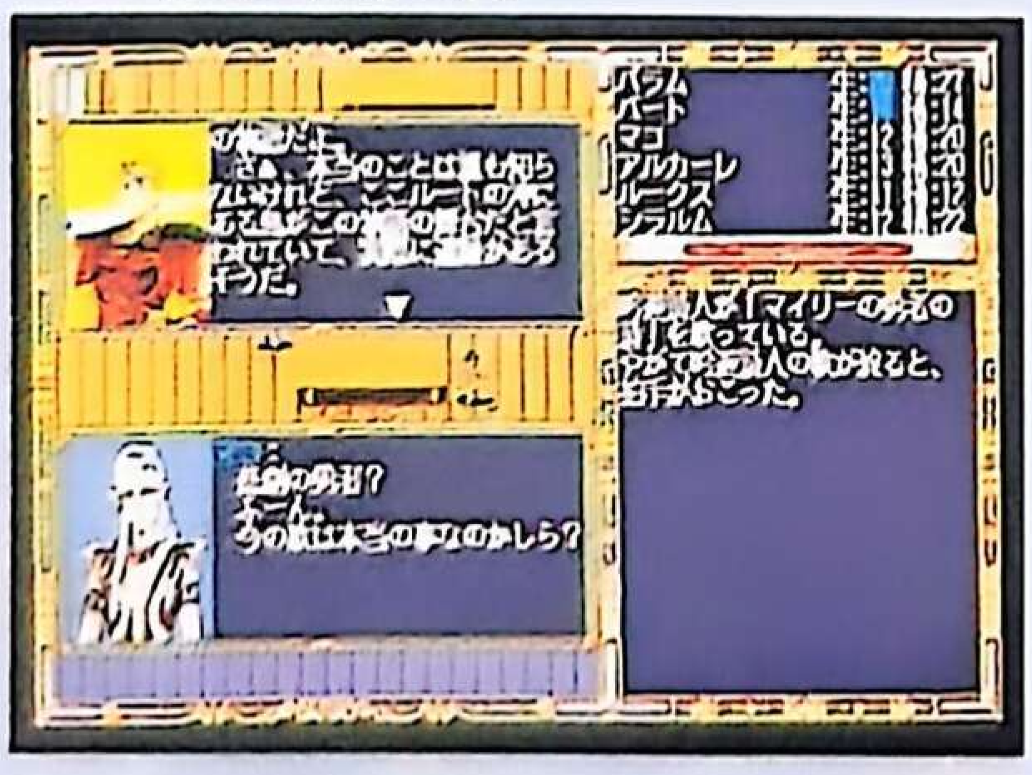
Guide

冒険者たちはルートの酒場で一つの英雄物語を聞きます。

ルートの沖合に浮かぶ島には、邪悪な精霊使いを倒したマイリーの神官戦士の遺体と、神の剣が眠っているのですが、精霊使いの呪いで島の周囲には狂暴なモンスターが徘徊しており、いまだに神官戦士の死体と剣を確認した者はいません。伝承では、神の剣は勇気あるマイリーの使徒の手に渡されるといわれているのですが…。

興味をもった冒険者たちは船を借り受けて小島へと渡ります。モンスターの襲撃を受けつつもなんとか島にたどり着いたのですが、そこは邪神ミルリーフの信者たちの隠れ家になっていたのです。マイリーの勇者の伝承は嘘だったのでしょうか？

アレクラスト大陸には、多くの伝説や伝承が残されています。いくつかは後世の詩人や語り部が創ったものですが、ほとんどは過去に実際に起こった出来事を語っているのです。



導入 冒険者たちがルートの酒場にいると、一人の吟遊詩人が「マイリーの勇者の詩」を歌っています。詩の内容は、「邪悪な精霊使いを討つために、マイリー神より神剣を授かった神官戦士が、激しい戦いの後に、この村の南に見える小島で宿敵を討ち取った。しかし精霊使いは最後に、永久にモンスターを招き寄せ、戦い続ける呪いをかけたために、神官戦士は島から出ることなく、その地で倒れた」というものです。

酒場はその話題でもちきりになり、村の南の海に、物語どおりの小さな島があるが、それが本物かどうかの言い争いになります。ニセ物派の言い分は「こんなに近く（船で3時間）にある島なら、すでに誰かが死体なり剣なり見つけているはずだ」

本物派の言い分は「島の周囲にはモンスターがうろついていて、近づけない。物語のとおりだ」

そのうち、店の客の何人かが、パーティにマイリーの司祭がいるのに気づいて、「調べに行け」とけしかけます。

本編 マイリーの神剣

島へ行くには船が必要ですが、巨大カニなどのモンスターが出るので、ついてきてくれる船頭はいません。ただ、古い船を500ガメルで売ってくれる漁師がいます。島は海岸から見える位置にあるので、冒険者たちでもなんとか漕いでいくことができます。

島までもう少しのところで、シー・サーペントが船にからみついてきます。攻撃を受けるとシー・サーペントは逃げますが、中古の船はあっさり壊れてしまいます。

島の砂浜にはジャイアント・アントライオンのすり鉢型の巣があります（近づかない限り危険はありません）。島の中央には山があり、海岸から山へ登る切り立った崖に洞窟があります。洞窟の奥へ行くと古代の遺跡がありますが、その入口に、最近複数の人が通った形跡があります。

洞窟から遺跡の内部にかけて、動物や植物関係のモンスターが、多数うろついていますが、ところどころで刀傷を負ったモンスターの死体や、バラバラになった人間の骨（スケルトンの残骸）などが見かけられます。

遺跡は精霊魔法に関する研究が行われていた場所のようです。奥に行くと、ミルリーフの司祭（ターディアス）と信者たちに出くわします。司祭たちは、どこからかいきなり迷い込んできた冒険者たちに驚きますが、逃げるふりをして、落とし穴のある部屋に誘い込むと、「まあいい、ミルリーフ様のしもべにでもなってもらおう」と言って、冒険者全員を地下の迷宮に落とします。

地下の迷宮には、弱い昆虫系のモンスターがいるだけですが、ある部屋の戸口にスペクターがいて、近づく者に襲いかかってきます。スペクターを倒せば部屋に入ることができますが、部屋の中にはプレートメイルをまとい、両手持ちの剣（グレートソード＋2。筋力値はパーティのキャラクターに合わせてください）を手にした男性の死体があります。鎧にも剣にもマイリーのホーリーシンボルが入っていて、魔力を持っていますが、鎧はボロボロで脱がせそうにありません。

マイリーの司祭が剣に触れると、しっかりと握っていた死体の手が離れます。マイリーの司祭以外が触った場合

は、死体は剣を離そうとはしません。

剣を持ったキャラクターは、ある壁のほうへ引き寄せられるのを感じます。壁のそばまで行くと剣が勝手に動いて壁を割り、隠されていた地上への階段が見つかります。ただし、このような特殊な行動はこのときだけです。

階段を上って行くと、小さな港に出ます。港には20人ぐらい乗れそうな船が停泊していて、ミルリーフの信者たちが掃除をしています。冒険者たちが島から出るには、この船を奪うしかありません。

結末 船を奪うことができたなら、冒険者たちはルートの村まで帰ることができます。冒険者たちの話はあまり信用されませんが、マイリーの剣を見せれば多少は信用してもらえます。

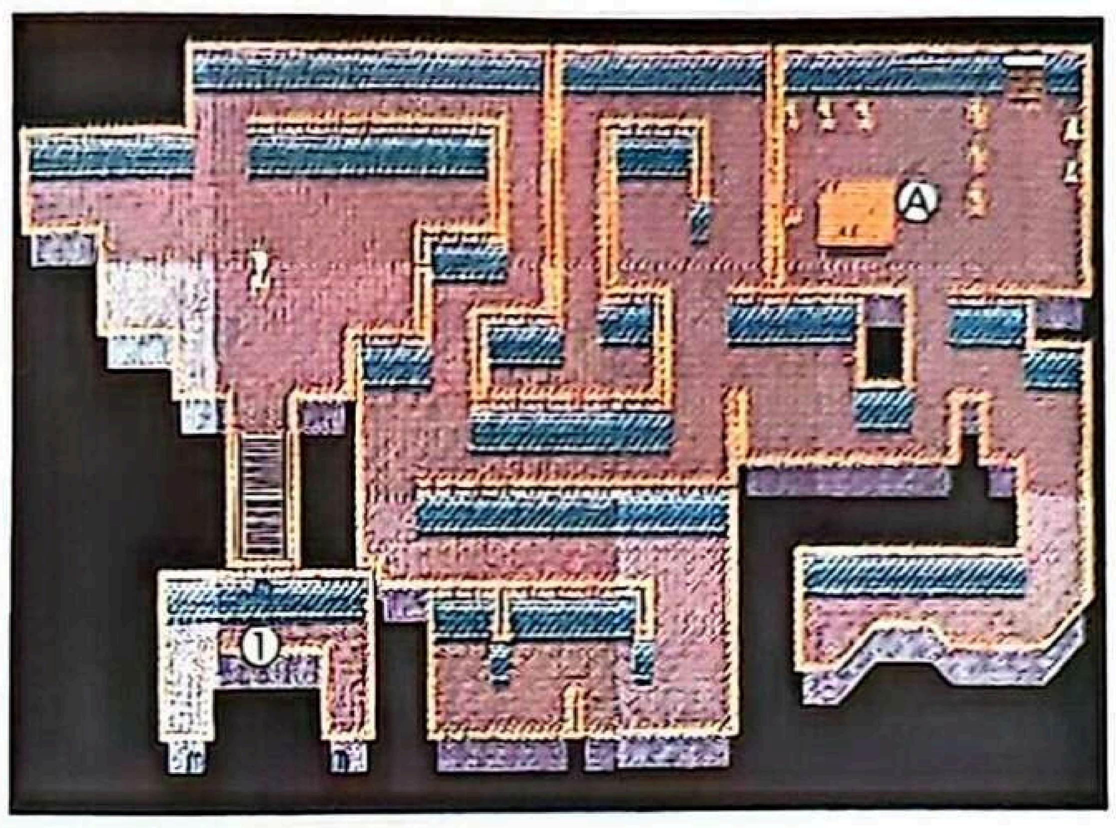
この冒険で得られる経験点は1500～2000点です。

Advice

遺跡の中の財宝のほとんどは、ミルリーフの司祭が集めて身近に置いています。司祭を倒せば総額3000ガメルほどの宝が手に入るでしょう。ミルリーフの信者は追い詰められても降伏することはありません。

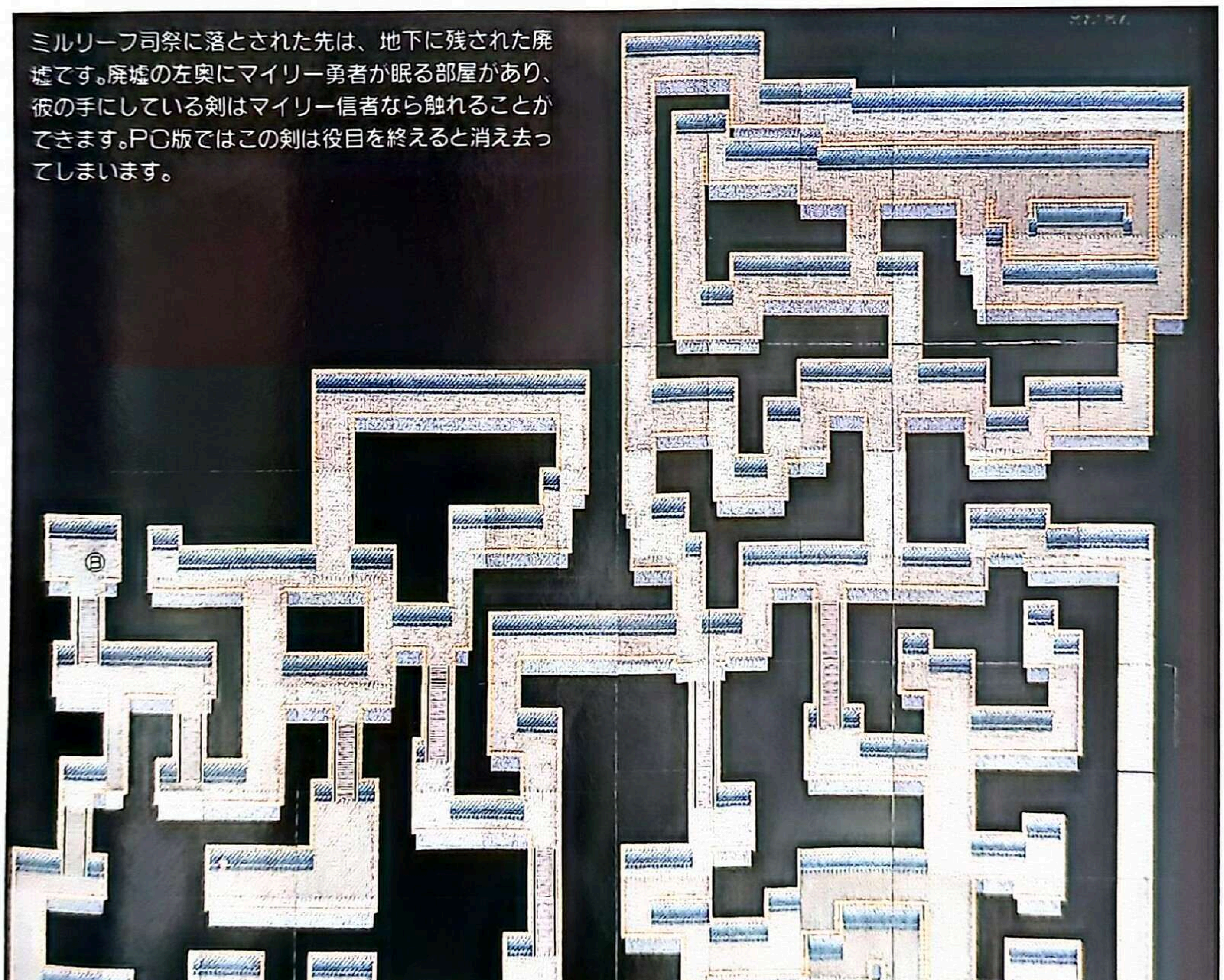
ターディアスがいるフロア

①隠し扉
㋹マイリーの勇者の部屋へ
Ⓐこの部屋に落とし穴がある
Ⓑここに Ⓐより落ちてくる



地下起点からのフロア～マイリーのホーリーシンボルのドアのあるフロア

ミルリーフ司祭に落とされた先は、地下に残された廃墟です。廃墟の左奥にマイリー勇者が眠る部屋があり、彼の手にしている剣はマイリー信者なら触れることができます。PC版ではこの剣は役目を終えると消え去ってしまいます。



冒険談その48 PC

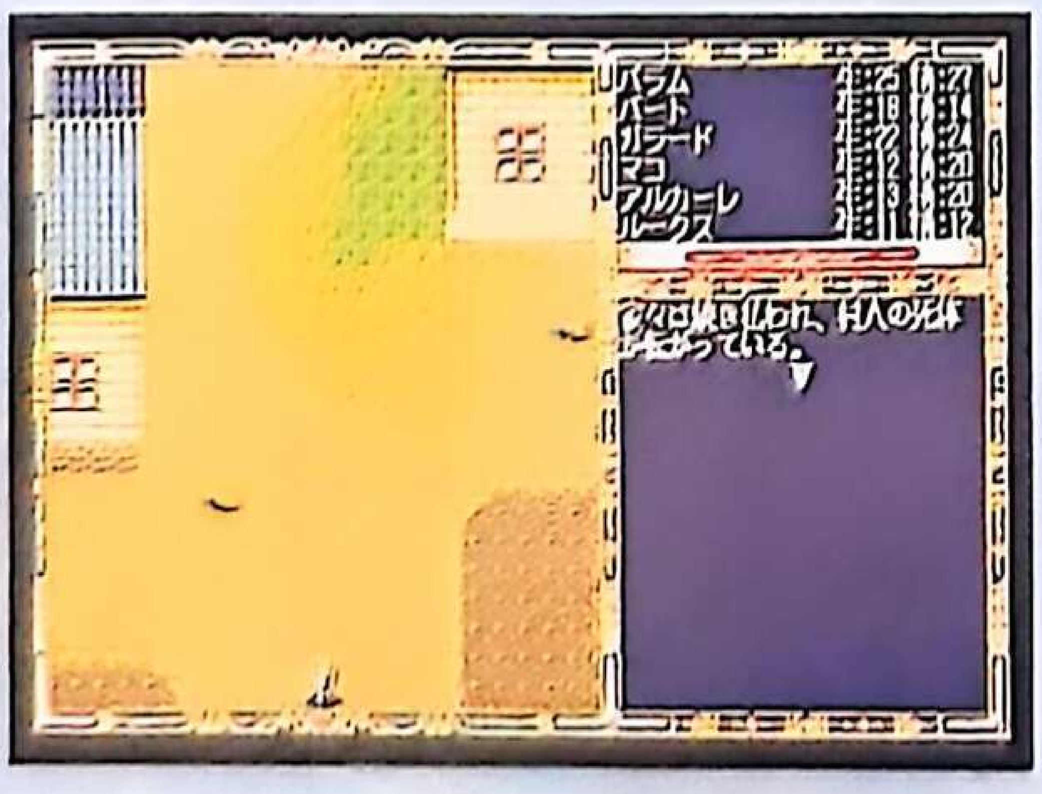
聖域探求

●対応機種：PC　●対応レベル：４～５レベル
●依頼主：賢者のフレーラス　●舞台：カゾフの北の小村サスア、カゾフ南東の森
●発生条件：特になし

Guide

フレーラスというラーダの司祭が、カゾフの北にあるサスア村から「スターストーン」と呼ばれる宝石を買い取ってきてほしいと冒険者たちに依頼します。冒険者たちは、一路サスア村へと向かったのですが、村は盗賊に焼き払われ、宝石も盗まれています。しかたなくカゾフへ戻ると、今度は依頼人が誘拐されています。どうも同じ犯人のしわざらしいと知った冒険者たちは、手がかりを追って犯人のアジトへと向かいます。そこで出会った犯人は、依頼人のライバルであるマーラという賢者だったのです。

敵はスターストーンを奪うためには手段を選びません。村は強奪のあとで焼き払われてしまい、生き残りはほんのわずかだけです。



導入 カゾフの冒険者の店で、一人の男性が冒険者たちに話しかけてきます。彼はオランから来たフレーラスというラーダの司祭で、カゾフの北にある小村に用があるのですが、どうしても手が離せない用事があって、代わりに交渉に行ってくれる人物を探しているのです。

冒険者たちが興味をしめせば、賢者は一通の手紙を出して、小村（サスア村）の村長に渡して代わりに「スターストーン」という石を受け取ってきてほしい。ただ、村の周囲には強盗が出るらしいので気をつけるように言います。報酬は一人1000ガメルです。

本編 知識の神殿

サスア村はカゾフから北へ１日ほど行った所にあります。周囲は荒れた土地でわずかな穀物がどうにか生えている畑が広がっています。村長は手紙を受け取ると軽く目を通しただけで、「残念だけれど、他にも石を欲しがっている人がいる。ここに書いてある程度の金では譲れないと伝えてくれ」と手紙を返します。手紙には「スターストーンを10000ガメルで買い取りたい」と書いてあります。冒険者たちがスターストーンについて尋ねると、その石は昔この村があった場所に建っていた、ラーダ神の小神殿に納められていたものだと説明します。見た目は質の悪い赤メノウに似ており、縞模様が星の形に見えるのでスターストーンと名付けられたのです。宝石としての価値は200ガメル程度のものですから、がめつい村長のように思われますが、彼は村の移転を考えており、そのための資金としてスターストーンを高額で売ろうとしているのです。

別の客について聞こうとしても、村長は話してくれません。

カゾフに戻ってフレーラス（宿に滞在しています）に顛末を話すと、しばらく悩んだあとで一通の手紙をしたためて「高司祭さまに相談しなくてはならないが…ひとまずこの手紙を渡してきてもらえないか？」と依頼します。

再び村へ向かうと、村は焼き払われ、人々は瀕死または死体の状態で倒れています。生き残りに話を聞くと、石を買い取ろうとしていた別の客がやってきて、村長が値を上げたことに腹を立てて盗賊たちと一緒に村を襲ったのだと教えてくれます。買い取りに来ていた人物は、賢者だと名乗っていた背の高いやせぎすの男と、腕に大きな傷跡のあるがっしりとした体格の男です。

村を荒らしたあと、そいつらは南へ向かったそうです。

村長の家を調べても、すっかり荒らされていて「スターストーン」どころか金品はすべて持ち去られています。

カゾフへ戻ると、冒険者の店の主人が慌てたようすで「フレーラスさんが誘拐された」と告げます。背の高い賢者ふうの男と、腕に大きな傷のある男がやって来て「サスア村からの伝言を預かって来たのだが」と言ってフレーラスの部屋に入り、どうもそのまま連れさったらしいのです。部屋の中は荒らされていますが、何が持ち出されたのかはわかりません。ただ、服の間に一枚の地図が残されています。地図にはフレーラスの文字で「知識の神殿？」「スターストーン」との書き込みがあり、カゾフの南東の森の中に印が入っています。カゾフの南への街道ぞいに住む人に話を聞けば、賢者と腕に傷のある

男、そして複数の手下たちが荷馬車に袋や樽を積んで南へ向かったと教えてくれます。

印のあった森へは、小さな道が続いており、調べれば、最近馬車が通ったことがわかります。森にさしかかったところで、馬車と見張り役の盗賊が2人残されています。盗賊を捕らえれば、賢者マーラと頭のゲイルはフレーラスを連れて遺跡を探しに行ったと聞き出せます。森の中には遺跡があり、盗賊たちがたむろする隅にフレーラスが捕らえられています。フレーラスを助け出せば、この遺跡が魔法王国時代に宗教迫害を逃れるため、ラーダの信者たちが持てるすべての知識と神の教えを隠した神殿なのだとわかります。「スターストーン」は入口を開くための鍵で、長年の調査でようやく見つけ出したものだったのですが、研究のライバルだったマーラに奪われてしまったのです。マーラはゲイルと手下数人を連れて、神殿に入ってしまいました。

神殿の入口にはラーダのホーリーシンボルが描かれており、シンボルの中央にスターストーンが納まっています。神殿の中は迷宮になっており、ところどころで出されるクイズを解かなくては先に進むことはできません。しかし、マーラたちは何箇所か無理やり押し入ったらしく、罠やモンスターに殺された盗賊の死体が残されています。最後の部屋の前でマーラたちに追いつきます。マーラたちは邪魔者である冒険者たちに襲いかかってきます。倒せば最後のクイズに挑むことができます。クイズを解いたなら、知識が納められた図書室に入ることができますが、そこには書物ではなく水晶の板のような魔晶石が並んでいるだけです。この板は知識を納めた魔法の品で、特殊な魔法装置にかけると内容を読み出すことができます。そのための魔法装置もそばにありますが、操作方法がわからないので、触らないほうがいいでしょう。

結末 遺跡が本当に「ラーダの知識の神殿」であることがわかって、フレーラスは喜びます。彼は報酬として一人1500ガメルずつ払ってくれます。

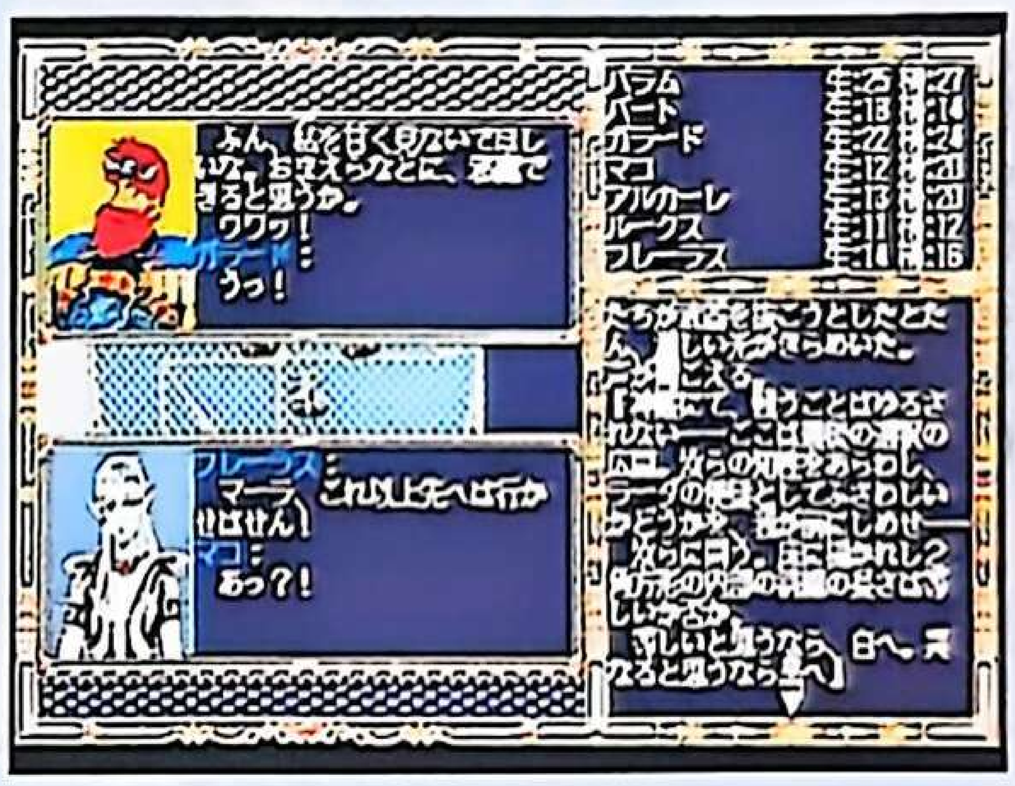
この冒険で得られる経験点は2000～2500点です。

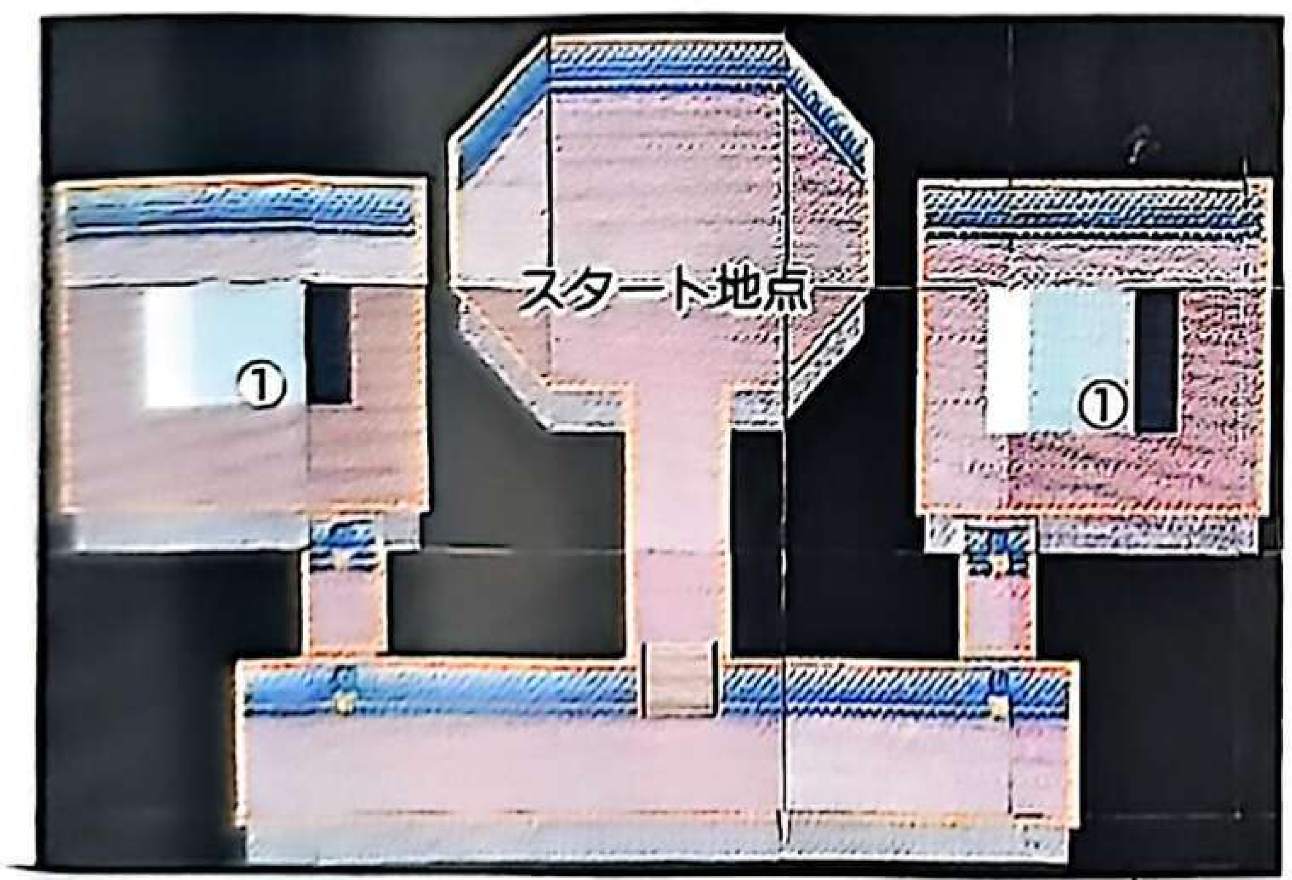
Advice

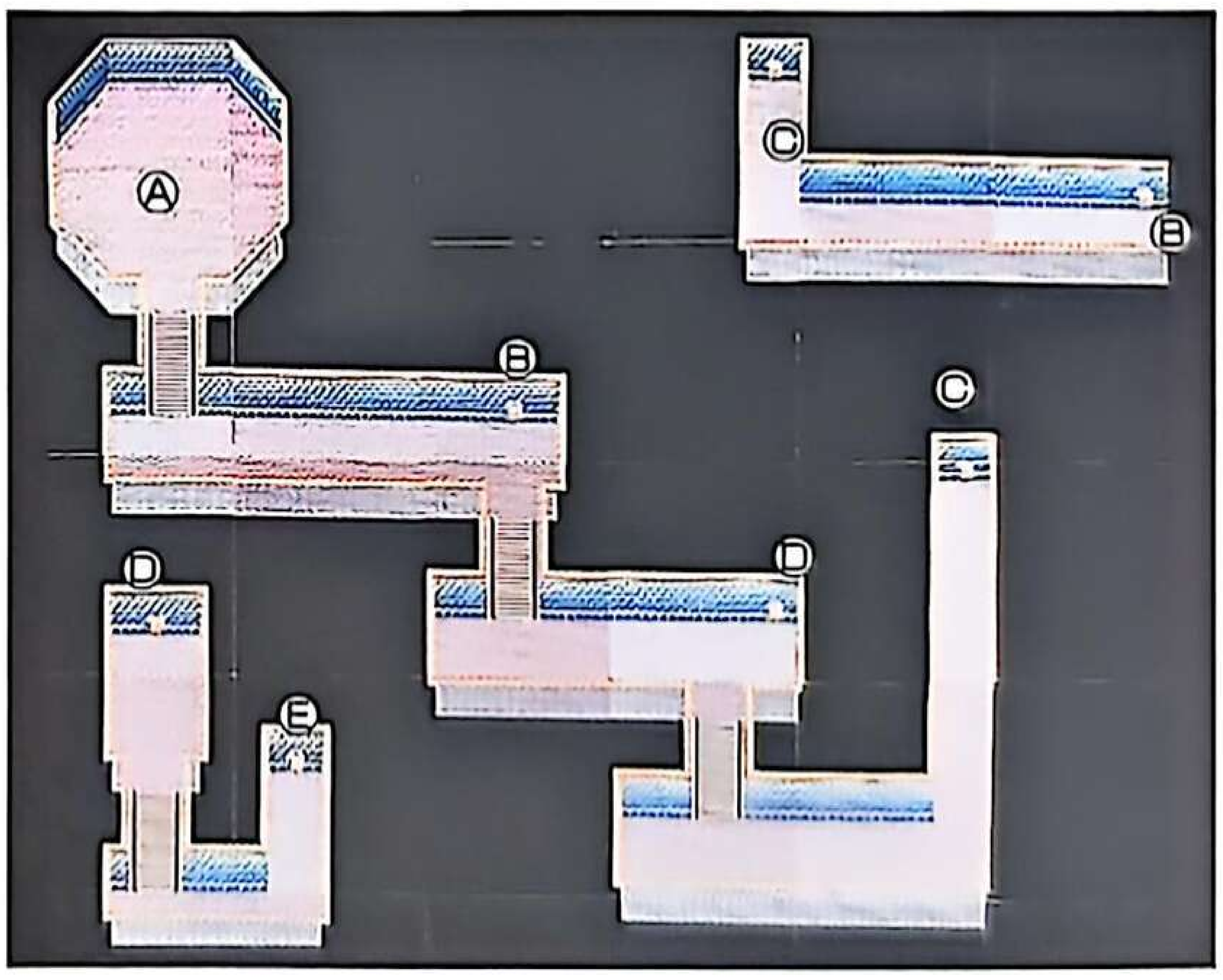
最後の報酬が高いので、神殿の中では特にアイテムや金品を出す必要はないでしょう。

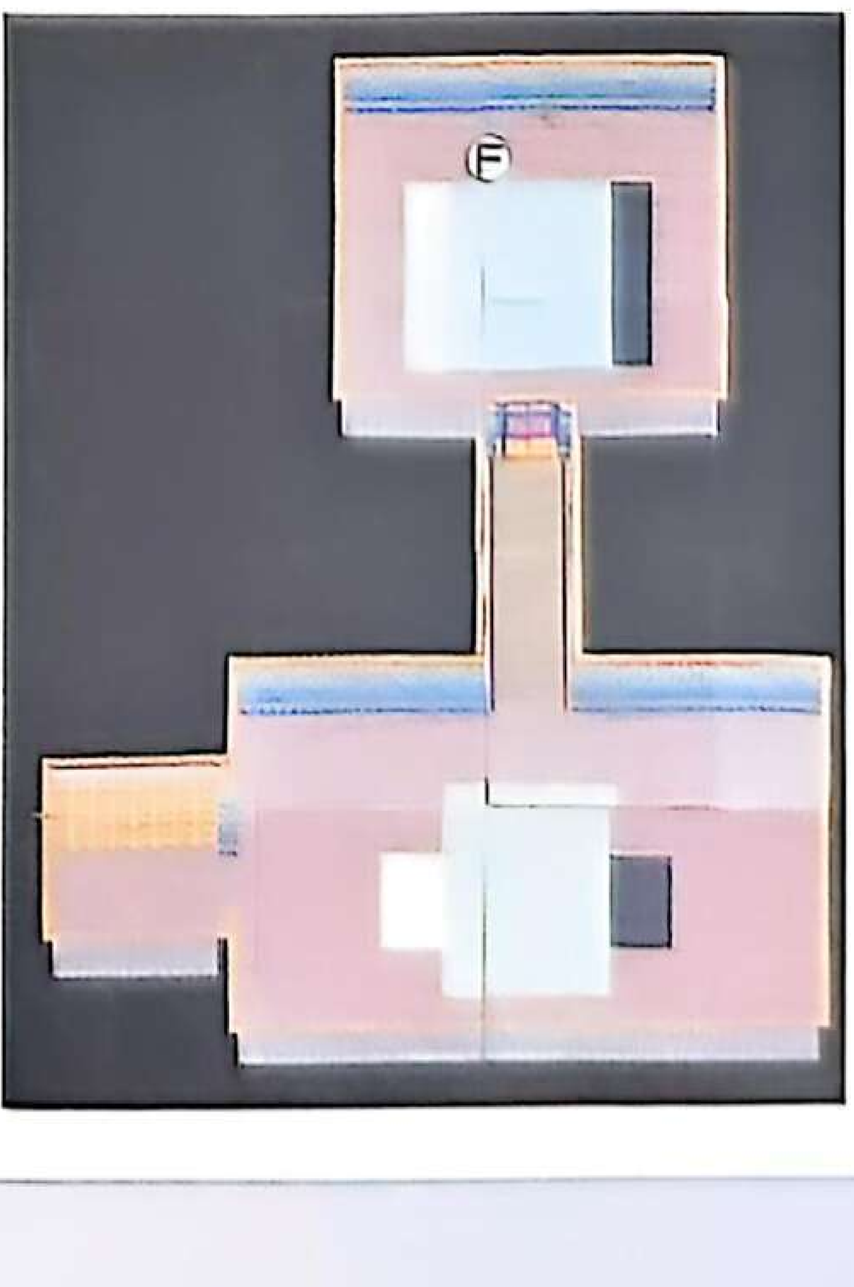
依頼人のフレーラスと、ライバルのマーラのデータは256ページにある「神官戦士（腕利き）」に4レベルのセージ技能を加えたものを使ってください。マーラと同行している盗賊たちのデータも同ページの「戦士（親玉）」と「盗賊（腕利き）」を使ってください。

PC版では敵との対決は、最後の部屋で出されるクイズで行われます。









ラーダ神殿

神殿の各部屋に入ると、知恵と知識を試されるクイズが出題されます。クイズに答えれば先の部屋へ進めるのですが、ときには先に入った賢者たちが、無理やり扉を壊して進んでいる場合もあります。右下の、床に円と長方形が描かれた部屋が最後の部屋で、その上に見える部屋に古代のラーダ神官が集めた知識の宝庫があります。

②謎を解くとワープ（Ⓕへ）

冒険談その㊾ PC

聖なる花

●対応機種：PC　●対応レベル：４～５レベル
●依頼主：オランの冒険者の店の主人　●舞台：エストン山脈にある静寂の森
●発生条件：パーティにエルフ、エルフ育ちのハーフエルフがいること

Guide

エルフたちの間に広がっている、奇病の治療方法を求めて、冒険者たちはエストン山脈にすむエルフの村を訪れます。エルフたちは「聖なる花」なら病を治すことができると言い、冒険者たちは森へ入って行きます。しかし「聖なる花」はダーク・エルフの手で邪悪に変えられてしまっていたのです。「聖なる花」を元どおりにするには、呪いをかけているダーク・エルフを倒さなくてはならないのです。

導入 あるとき、ふとパーティのエルフ（またはハーフエルフ）は風邪に似た悪寒を感じます。生命の精霊の変調のようですが、今一つはっきりしません。

冒険者の店へ行くと、同様に体の不調を訴えるエルフがいます。店の主人は「急にエルフたちのようすがおかしくなった。倒れたやつもいたので、神殿に連れて行ったのだが、原因がまったくわからない。どうしたものだろう。エルフのことはエルフに聞くしかないのかな？」と、とまどったようすです。

パーティのエルフ（ハーフエルフ）はエストン山脈にエルフの村がいくつかあり、その一つフィローティリスに生命の精霊に深いつながりを持つ「聖なる花」という、癒しの花があると知っています。

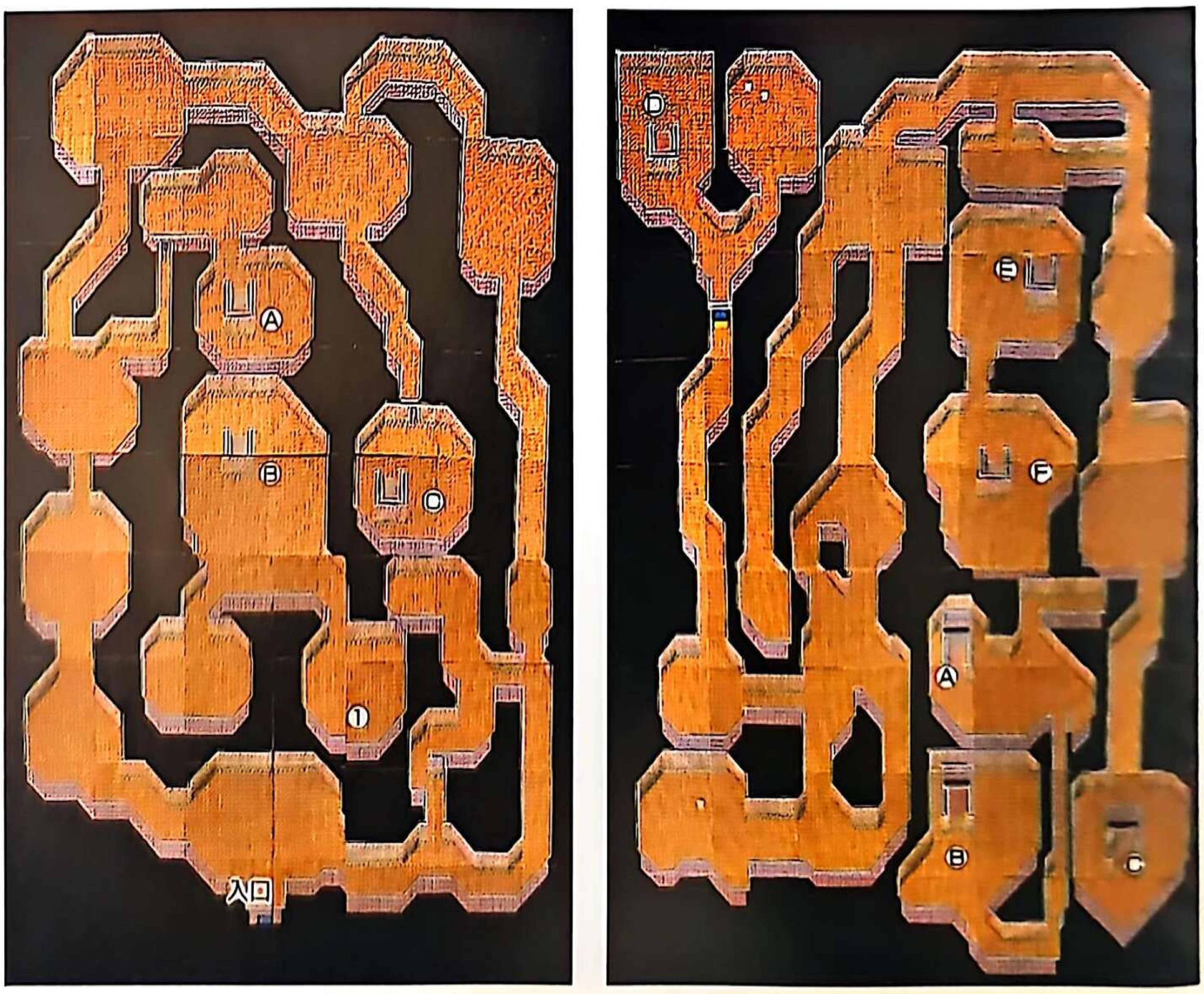
店の主人にそのことを話せば、「ぜひ行ってこの病気を治せるか聞いてくれ、報酬も一人400ガメルでよければ出そう」と言います。

本編 ダーク・ドライアード

エルフの村フィローティリスはエストン山脈の中ほどにあります。㉗「消え去りしエルフ」でも登場した村で、このシナリオをプレイしている（または、この村出身のエルフがいる）なら村の入口があった場所に行くことができます。村へ向かって呼びかければ結界を解いてくれます。

プレイしたことがなければ、村は結界に守られて見えなくなっているので、自力でたどり着くことはできません。ただ、山中でフィローティリスのエル

ダーク・エルフの館／1階　地下1階



①台にささった剣がある

ダーク・エルフがドライアードを狂わせる儀式を行っている部屋は、地下２階の魔方陣のある部屋です。各階にはさまざまな仕掛けで閉ざされた扉がありますが、雑魚のダーク・エルフたちから情報を聞き出せば、さほど悩まずに進むことができると思います。

フたちの包囲を受けます。彼らに事情を説明すれば「同族の危機とあればしかたない」と村へ案内してくれます。

フィローティリスの村長は、冒険者たちから事情を聞くと、それはおそらくダーク・エルフのしわざだろうと言います。この村も執拗にダーク・エルフに狙われてきたのですが、結界で守られていて手が出せないとわかると、周囲のエルフの村や、人間の世界に出たエルフたちを襲うようになったのです。生命力に直接異変をもたらすようなマネは、ダーク・エルフか魔法王国時代の人間、もしくは悪魔にしかできない技です。

村長は「聖なる花」のドライアードなら解決策を知っているはずだと言い、「静寂の森」への立ち入りを許可します。道案内役としてサティラーサという女性のエルフが同行します。

静寂の森へ入ると、キラー・クリーパーが襲ってきます。この森には今までモンスターが現れたことがなく、サティラーサは非常に驚きます。キラー・クリーパーはあちこちに生えていて、近づくと襲いかかってきます。森の中央に聖なる花がありますが、純白の小さな花をいっぱいつけているはずなのに、花はまったく見られません。冒険者たちが近づくと、ドライアードが現れますが、狂わされた精霊「ダーク・ドライアード」になって襲いかかってきます。ダーク・ドライアードはダメージを受けると一瞬、正常に戻り「助けて…ダーク・エルフが…呪いを……」と言い残して姿を消します。

木の周囲を調べると、まだ新しい踏み分け道があります。たどって行くと小さな小屋があり、中にはダーク・エルフが数人います。ダーク・エルフを捕らえて尋問すれば（小屋の中を捜索すれば地図が見つかって）、ダーク・エルフたちの砦の場所がわかります。

砦はかなり大きなもので、地上1階、地下2階になっており、途中に2つの特殊な扉があって、侵入者を阻んでいます。1枚目の扉は、一見、壁に扉の絵が描いてあるように見えますが、別の部屋にある鍵のレリーフにアンロックの魔法（または決まった合言葉）を唱えると、本物の扉に変わります。

2枚目の扉は、別の部屋にある柱を左に回せば鍵が外れます。どちらも砦の中にいるダーク・エルフを捕らえて尋問すればヒントを得ることができます。

いちばん奥の部屋は儀式の間になっており、魔方陣の上の鏡に映った聖なる花に向かって、ダーク・エルフの暗黒司祭が呪いをかけています。暗黒司祭は冒険者たちを見ると「くだらぬ木々にこだわるエルフどもを、その木の魔力で苦しめているのだ。守っていた者に滅ぼされるがいい」と笑います。

暗黒司祭を倒すと、彼は最後に「私を殺しても無駄だ。この鏡が壊れない限り、呪いは続く…」と言い残して死にます。

鏡は武器の攻撃ではまったく傷つきません。攻撃魔法を使えば壊すことができます（魔法の武器なら、わずかに効果があるとしてもいいでしょう）。

鏡が壊れると聖なる花も元どおりになります。エルフの病気は聖なる花の異変が原因だったので、呪いが解けると病気もなくなります。

結末 役目を終えるとサティラーサは村へ帰って行きます。冒険者の店の主人に報告すれば、約束の報酬をもらうことができます。

この冒険で得られる経験点は1800〜2300点です。

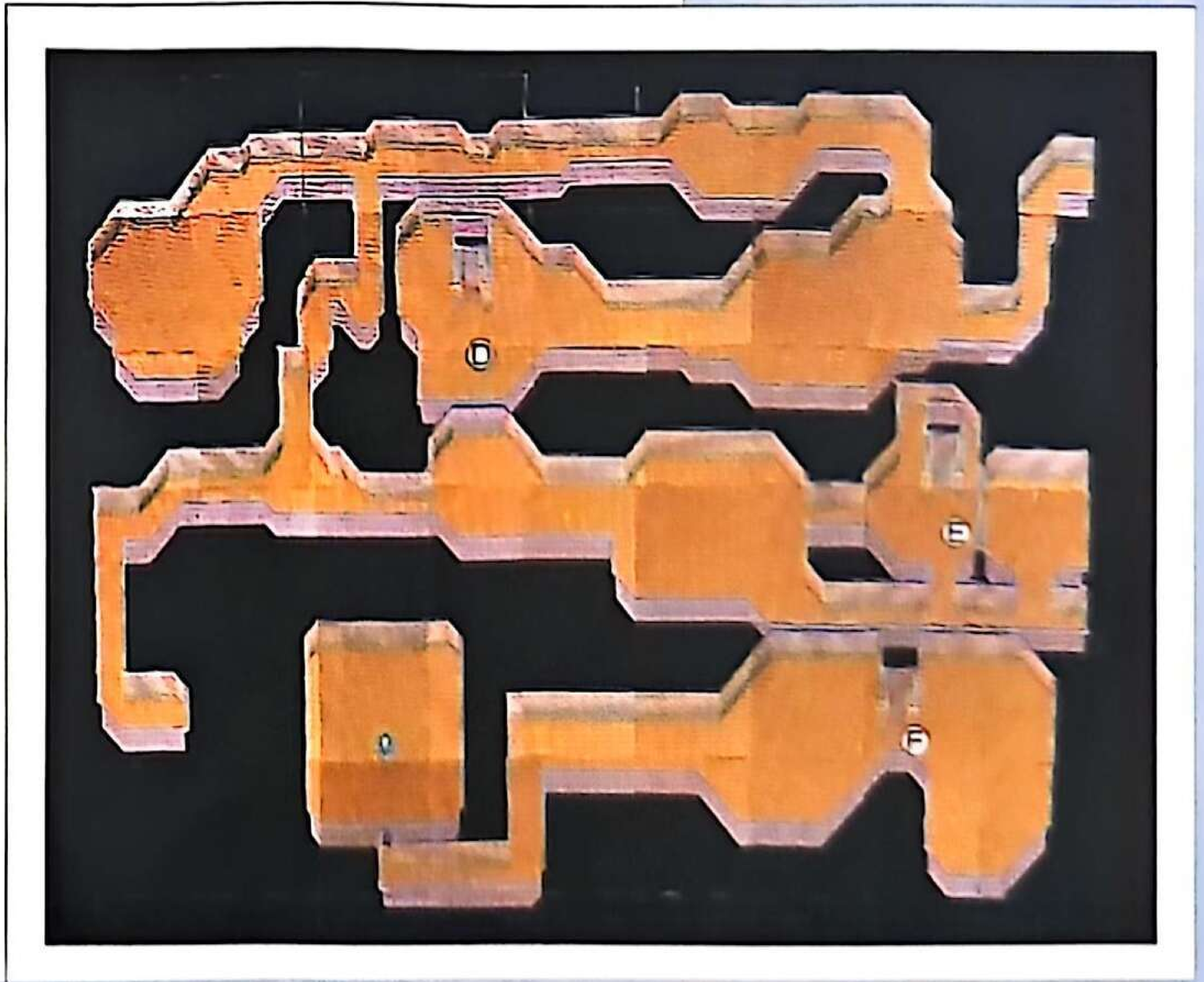
Advice

最後の暗黒司祭は植物系の精霊魔法を多用し、逆に冒険者たちは植物系を使えないようにしてください。

砦の1枚目の扉の仕掛けですが、PC版では剣の彫像に「アンロック」をかけるものでしたが、わかりにくいので鍵のレリーフに変更しました。

キラー・クリーパー、ダーク・ドライアードのデータは254ページにあります。ダーク・エルフたちのデータは258ページにある「精霊戦士（親玉）」か、「魔法戦士（親玉）」の使用魔法を精霊魔法3にしたものや、「暗黒神官（腕利き）」の使用魔法を精霊魔法3にしたものを使ってください。

地下2階



冒険談その50 PC

少女の祈り

●対応機種：PC ●対応レベル：4～5レベル ●依頼主：盗賊の少女リヴ ●舞台：オラン
●発生条件：以前に⑯「ナイトシェード現る」(P.44)㉖「盗賊たちの狂詩曲」(P.62)をプレイしたことがある

Guide

オランの冒険者の店で、冒険者たちは男たちに追われている一人の少女を助けます。彼女は大男の盗賊を捜したいので、力を貸してほしいと頼みますが、どうもその大男はナイトシェードの手下のカインズらしいのです。

カインズを捜してスラムへ向かった冒険者たちは、少女を追う男たちの罠にかかり、少女は連れ去られてしまいます。少女が持っていたネックレスの粒をたよりに、港までやってきた冒険者たちは、そこで囚われの身になったカインズと出会います。

少女はある貴重な魔法の宝石を、追っ手から隠すためにカインズの服に隠したのです。そのため、カインズも捕らえられてしまったのでしょう。カインズとともに連れ去られた少女を見つけ出した冒険者たちは、彼女の宝石を奪おうとしていた盗賊と戦うことになります。

導入

オランの街中を歩いていた冒険者たちは、「踊る子馬亭」という酒場の前でケンカ騒ぎに出くわします。大男一人に3人組が対抗しているようですが、その大男はナイトシェードの手下のカインズです。カインズはあっさりと3人組を倒すと、冒険者に気づいてあいさつします。ケンカの理由を聞かれると、「よくわからん。いきなりこいつらが〝石を出せ〟とか叫んで飛びかかってきたんだ」と言います。

騒ぎを聞きつけてやってきた警備兵を見て、カインズは去って行きます。

このあとで冒険者の店へ行くと、2人組の男に追われる少女が助けを求めて飛び込んできます。男たちは乱暴に捕らえようとしますが、少女は冒険者たちのそばへ逃げてきます。

男たちは形勢が不利になれば、すぐに逃げ出します。

本編 誘拐、そして追跡

少女はリヴと名乗り、冒険者たちの強さを見込んで、盗賊風の大男を捜す手伝いをしてほしいと依頼します。依頼料として、最初は一人50ガメルというとんでもなく安い料金を言います。値切っているわけではなく、相場を知らないうえに、貧しい階級の娘のようです。冒険者たちが不満を言えば、一瞬、ちゅうちょしたあとでトパーズの玉をつないでできたネックレスを出してきて、これを出すと言います。ネックレスは1000ガメルの価値はありそうです。

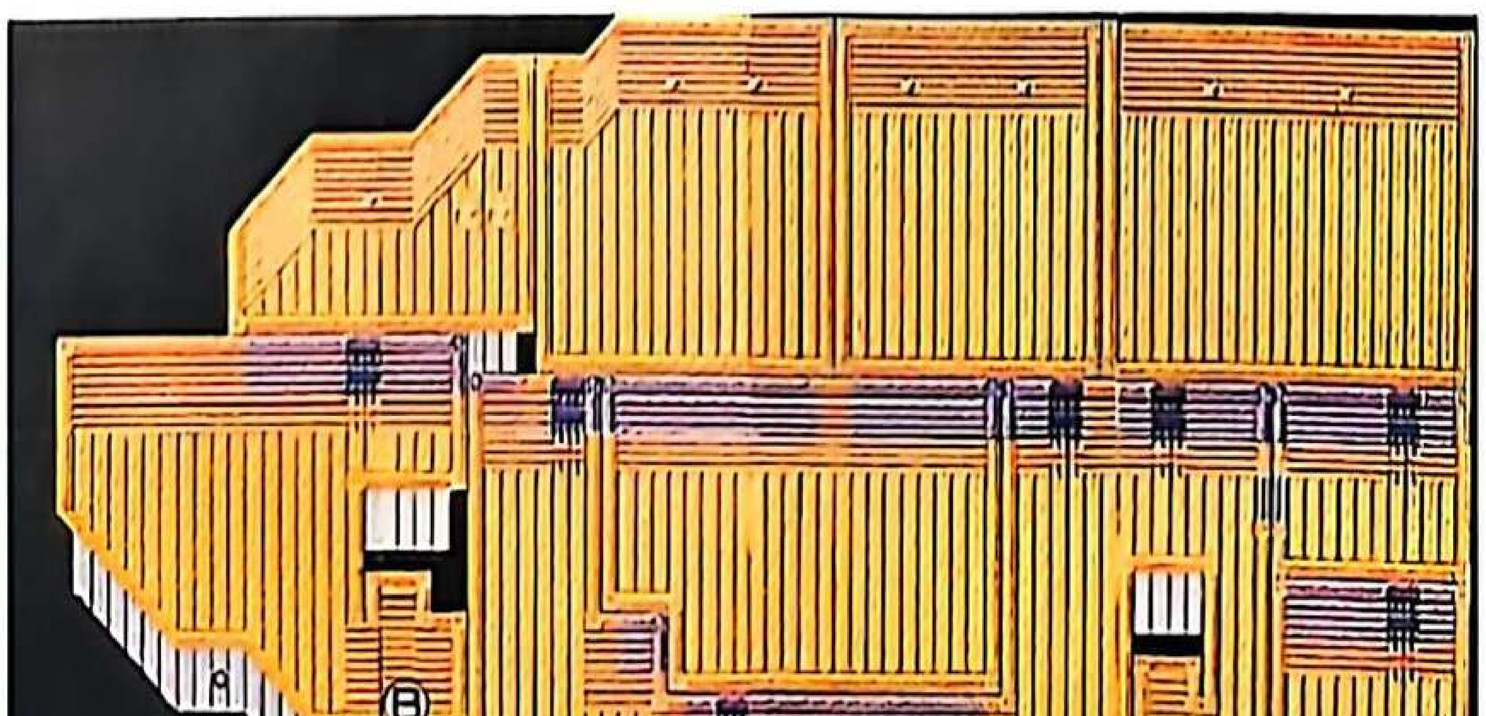
事のいきさつを尋ねると、彼女は青い魔法の宝石を持っていたのですが、盗賊たちに狙われてしまい、とっさに近くにいた大男に預けて、逃げ出したのだとわかります。宝石を預けたのは「踊る子馬亭」でです。くわしく大男の風体を聞くと、カインズらしいとわかります。

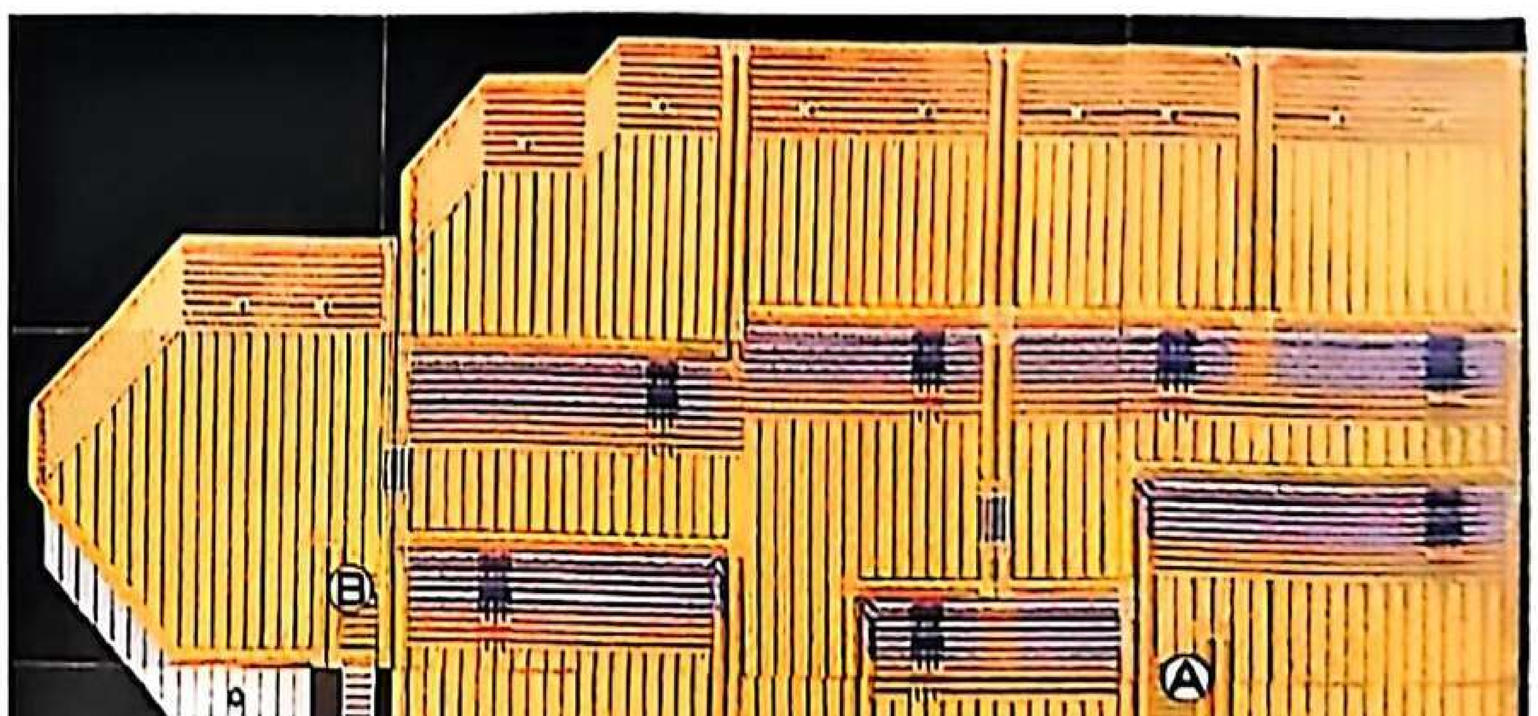
カインズの居所ですが、盗賊ギルドではわかりません。「踊る子馬亭」へ行けば、客の一人がそれらしい男がスラムの廃屋の一つに出入りしていることを教えてくれます。しかし、これはリヴを捕らえるためのニセ情報で、教えられた廃屋へ行くと、ある部屋の机の上に、青い宝石が置いてあります。喜んで駆け寄ったリヴは落とし穴に落ち、待ち受けていた盗賊たちに連れ去られてしまいます。

盗賊たちは迷路のようなスラムの中を通って、すぐに見えなくなりますが、よく見るとトパーズの粒が落ちています。ネックレスが壊れて落ちたものらしく、これをたどれば彼女が連れ去ら

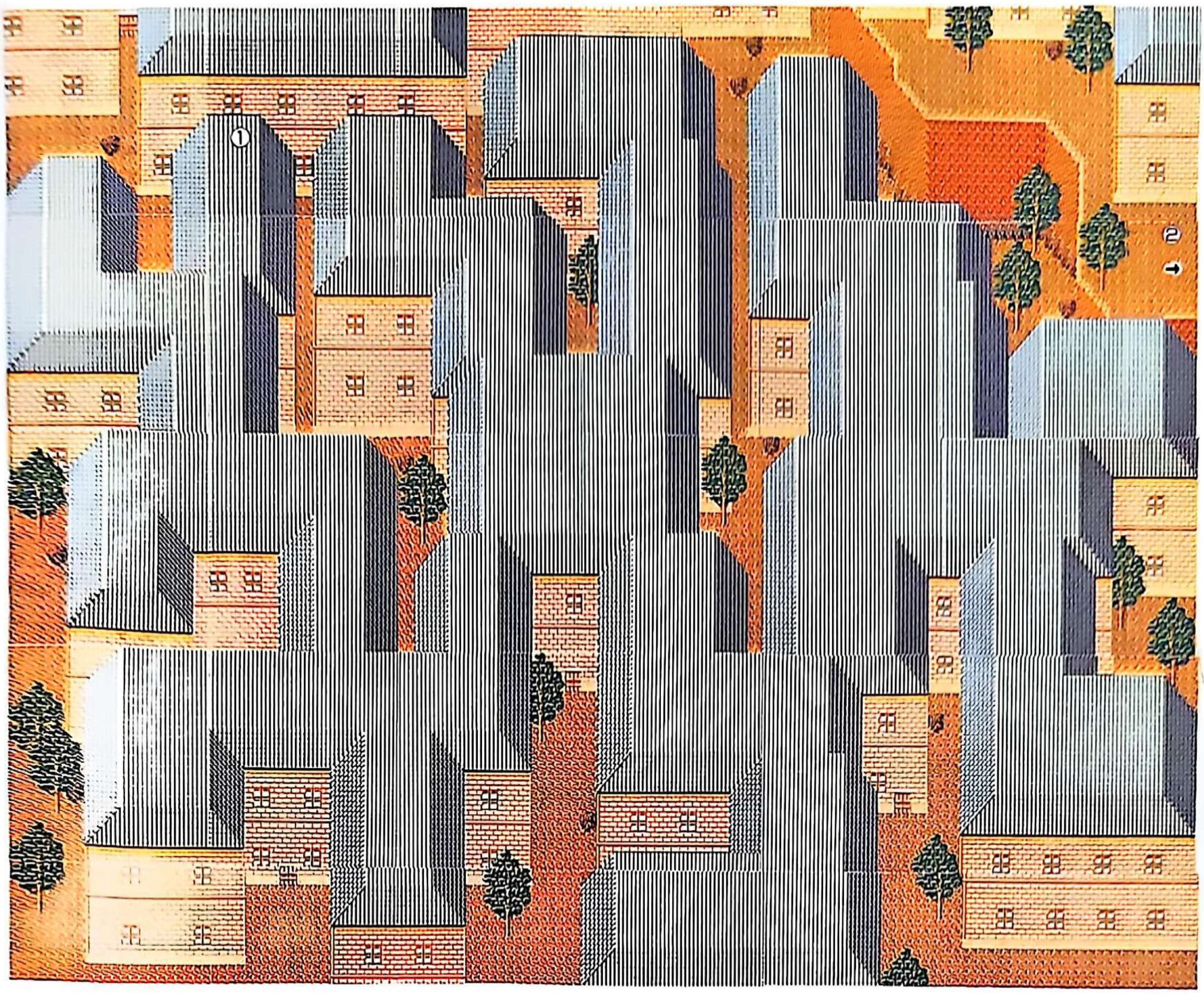
船の中1F／地下

廃船らしく、中には捕らえられたリヴとカインズしかいません。カインズは上の層（マップ右）に。リヴは下の層（マップ左）にいます。





リヴのデータは256ページの「盗賊（並）」を、キグレスのデータも同ページの「戦士（親玉）」、手下は「盗賊（腕利き）」を使ってください。カインズのデータは敏捷度10 移動速度10 攻撃点



①廃屋より　②港へ

れた所まで行くことができます。

トパーズは古くなって使われなくなった港の廃船まで続いています。船には見張りの盗賊がいるだけで、残りは全員、近くの空き家にいます。船に忍び込むと、すぐの部屋で捕らえられたカインズと出くわします。

彼は、あまりにも盗賊たちがちょっかいをかけてくるので、わざと捕まったのだと言い、いつの間にかポケットに入っていた（リヴは預けたと言っていましたが、実際は放り込んだだけです）青い宝石が原因のようだ。価値のある物のようだから、いただいて行こう、と言って、力任せに縛られていたロープを解いてしまいます。

リヴが連れて来られなかったかと聞かれれば、船倉に何か運び込んだようだと答えます。助けに行くならちょっと顔を見てみよう、と言って、しばらく冒険者たちに同行します。

リヴは船倉にとじ込められています。カインズを見ると、宝石を返してくれと頼み込みます。あの宝石は「ユニコーンの涙」という、どんな呪いも解く品物で、リヴは遺跡で呪いにかかった恋人を助けるために、やっとの思いでその宝石を手に入れたのでした。しかし、宝石のことが昔の仲間に知られてしまい、取り上げられそうになって、今度の事件になったのです。

宝石を取り上げたのはキグレスという男です。キグレスは港の空き家にいます。キグレスの手下は20人ほどいますが、空き家には10人程度がいます。

キグレスはリヴに向かって「昔の恩を忘れたか！」と悪態をつきますが、決して降伏はしません。倒せばユニコーンの涙を取り返すことができます。

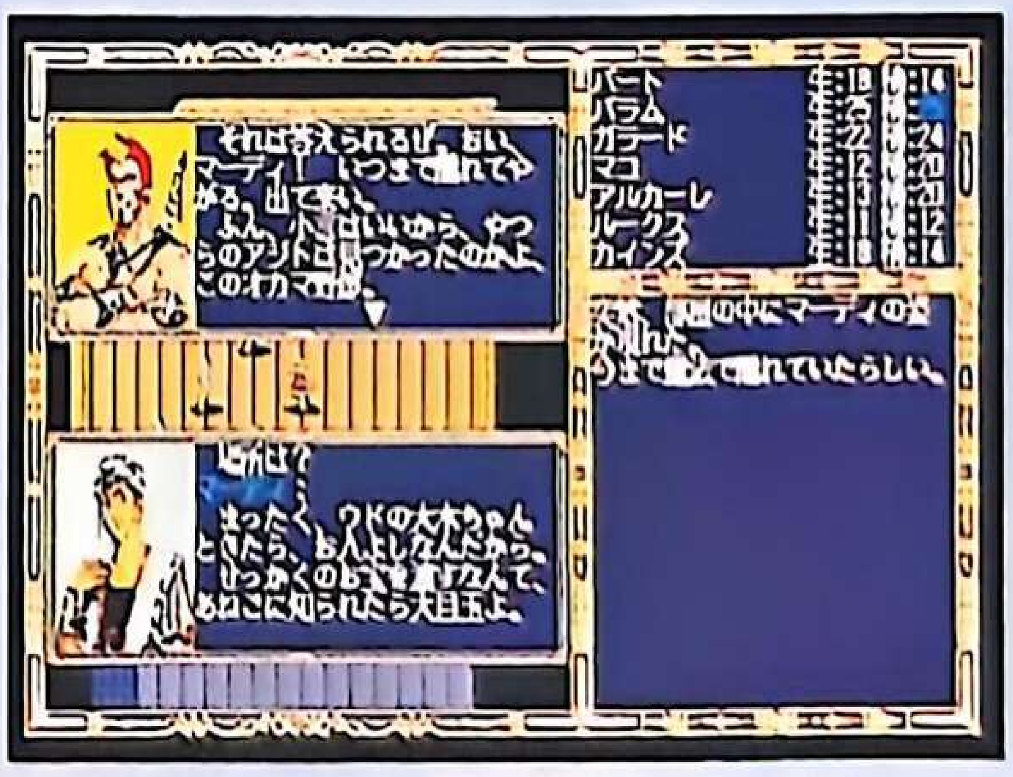
結末 リヴは宝石を取り返せてとても喜びます。しかし、報酬に出すと言っていたネックレスは壊れてしまい、仕方なく一人につき50ガメルだけ払います。

カインズは何もいらないと言い、久しぶりに大暴れできて楽しかったと言って立ち去ります。

リヴも恋人のもとへ戻り、経験点1500が得られます。

屋根の上

屋根の上リヴをさらった男たちは、屋根伝いに港へと逃げます。屋根の上は迷路のようになっていますが、分かれ道にリヴの持っていたネックレスの粒が落ちているので、それを確認しながら進めば簡単です。



このシナリオでは、盗賊戦士カインズの意外な(?)一面が見られます。

Advice

リヴがさらわれる場面が少し難しいほかは、特につまるところもないと思います。廃屋でリヴをさらえなかった場合は、宿の夜を狙ったり、人込みにまぎれて連れ去るなどの工夫をしてみてください。

PC版では、カインズだけでなくマーディやナイトシェードも登場します。なかなか味な登場をしますので、こちらを取り入れてもいいでしょう。

14　打撃点14　回避点13　防御点9　生命点／抵抗値 16／15　精神点14／14　ファイター5　シャーマン5　シーフ3です。

冒険談その51 SFC/PC

無謀さの代償

●対応機種：SFC/PC　●対応レベル：4〜5レベル
●依頼主：特になし　●舞台：堕ちた都市レックス
●発生条件：特になし

Guide

パダの冒険者の店で冒険者たちは、酔った勢いでケンカをふっかけてきた別の冒険者のパーティと、堕ちた都市での宝探しで勝負をつけることになってしまいました。

2つの遺跡を選んで、探索を始めた2パーティでしたが、勝ちをあせるあまり、無謀なまねをした彼らに試練が襲いかかるのです。

館のマップの地下にある遺跡です。一番左端の広間にマンティコアがいます。ここにいるマンティコアは非常に狂暴で、侵入者はすべて自分の守る宝を奪いに来たものだと思い込んでいて、容赦なく襲いかかってきます。

導入 パダの冒険者の店で冒険者たちがくつろいでいると、別の冒険者パーティが入ってきます。彼らは冒険者たちが座っている席は、自分たちの場所だから譲るように言います。彼らは何か一仕事終えたあとらしく、非常に上機嫌ですがキャリアを鼻にかけた態度を見せます。

このあとも後輩に見える冒険者たちに、酒をおごらせようとしたり、女性がいれば酌をさせ、冒険者たちの懐具合を茶化したりの嫌がらせを始めます。

冒険者たちが少しでも言い返せば、とたんにケンカになります。ケンカがひどくなりそうになると、店の主人が「ケンカなら外でやれ。ダンジョンの奥なら誰も文句を言わん！」と怒鳴りますが、それを聞いた相手側の冒険者のリーダー（フォーシスといいます）が「そいつはいい。腕前で勝負しよう」と決めてしまいます。フォーシスたちの案は、レックスにある2つの遺跡から、より多くの、価値ある宝を持ち帰ったほうが勝ち。負けたパーティは冒険者の店がある通りのドブ掃除をさせられます。

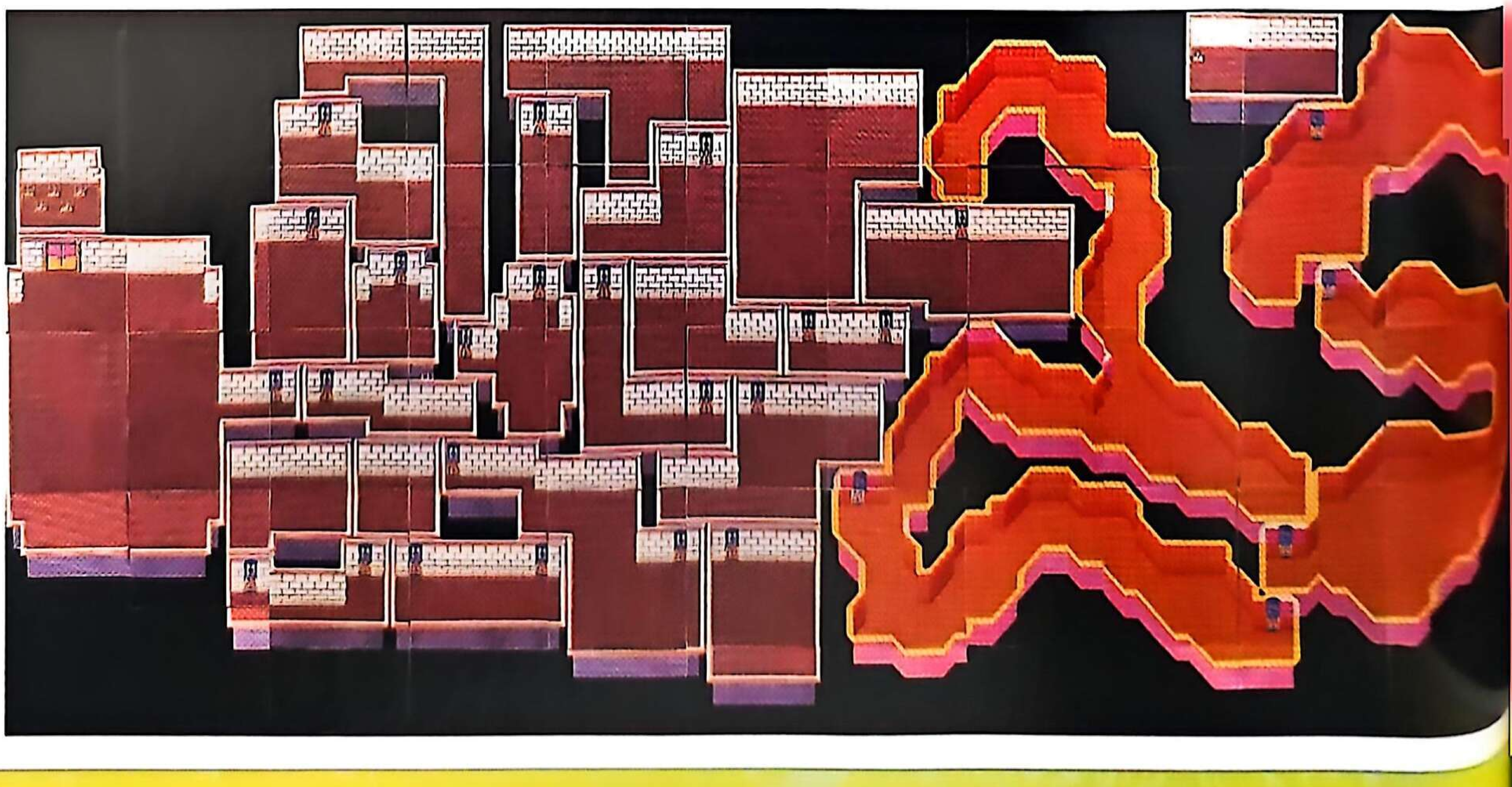
承知すれば、フォーシスはすぐにレックスへ行こうと言います。反論すれば「情けない弱虫」と言われて、今からドブ掃除をさせられます。

本編 堕ちた都市

堕ちた都市についたフォーシスたちは、あまり漁られていない地区まで行くと、しばらく見回したあとで、目立つ2つの建物を指差します。一つは塔、一つは館で、中の広さはほぼ同じぐらいに見えます。

フォーシスたちはまず冒険者たちにどちらへ行くか決めさせ、自分たちは残ったほうに行きます。この遺跡はフォーシスたちも初めての場所です。期限は1日。1日たったら、この場所に戻ってきます。

冒険者たちが、塔と館のどちらを選



んでも、これから先の展開は同じになります。

冒険者たちが選んだ建物は、ごく普通の古代魔法使いの住居です。書斎や研究室もありますが、ほとんどの部屋が日常生活のための場所で、見つかる宝も銀や金の食器、彫像、魔晶石、宝石ぐらいです。

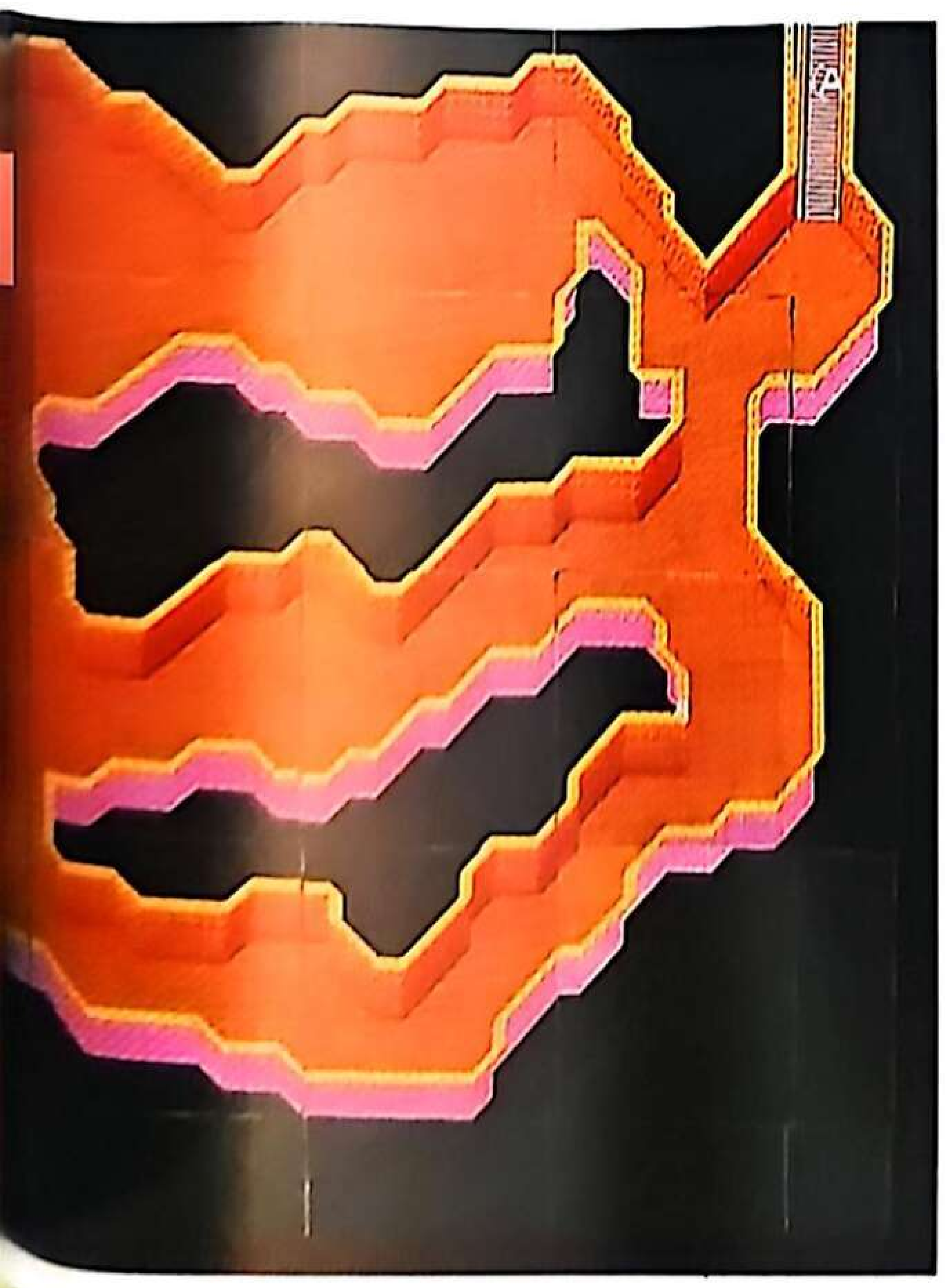
探索を終えて約束の時間までに戻ってきても、フォーシスたちはおらず、どんなに待っても戻ってきません。フォーシスたちを無視してパダへ戻った場合は、冒険者の店の主人に「場所が場所だから、なにか面倒なことが起こったのかもしれない。捜してきてくれ」と頼まれます。

フォーシスたちが入っていった建物は、博物館のような場所です。地上部分の部屋にはめぼしいものはなく、フォーシスたちも簡単に見て回っただけのようです。ただ、この建物には地下があり、地下には、珍しい展示品や、貴重品が納められた倉庫が並んでいます。倉庫の入口は開け放たれ、フォーシスたちがあさった跡が残っています。

もし冒険者たちがフォーシスたちの捜索をすぐに始めていれば、奥の部屋に近づいたところで、フォーシスたちがモンスターと戦っている物音が聞こえます。

いちばん奥にある宝物庫にはバグベアードがおり、フォーシスたちがほぼ全滅状態になっています（来るのが遅ければ全滅しています）。

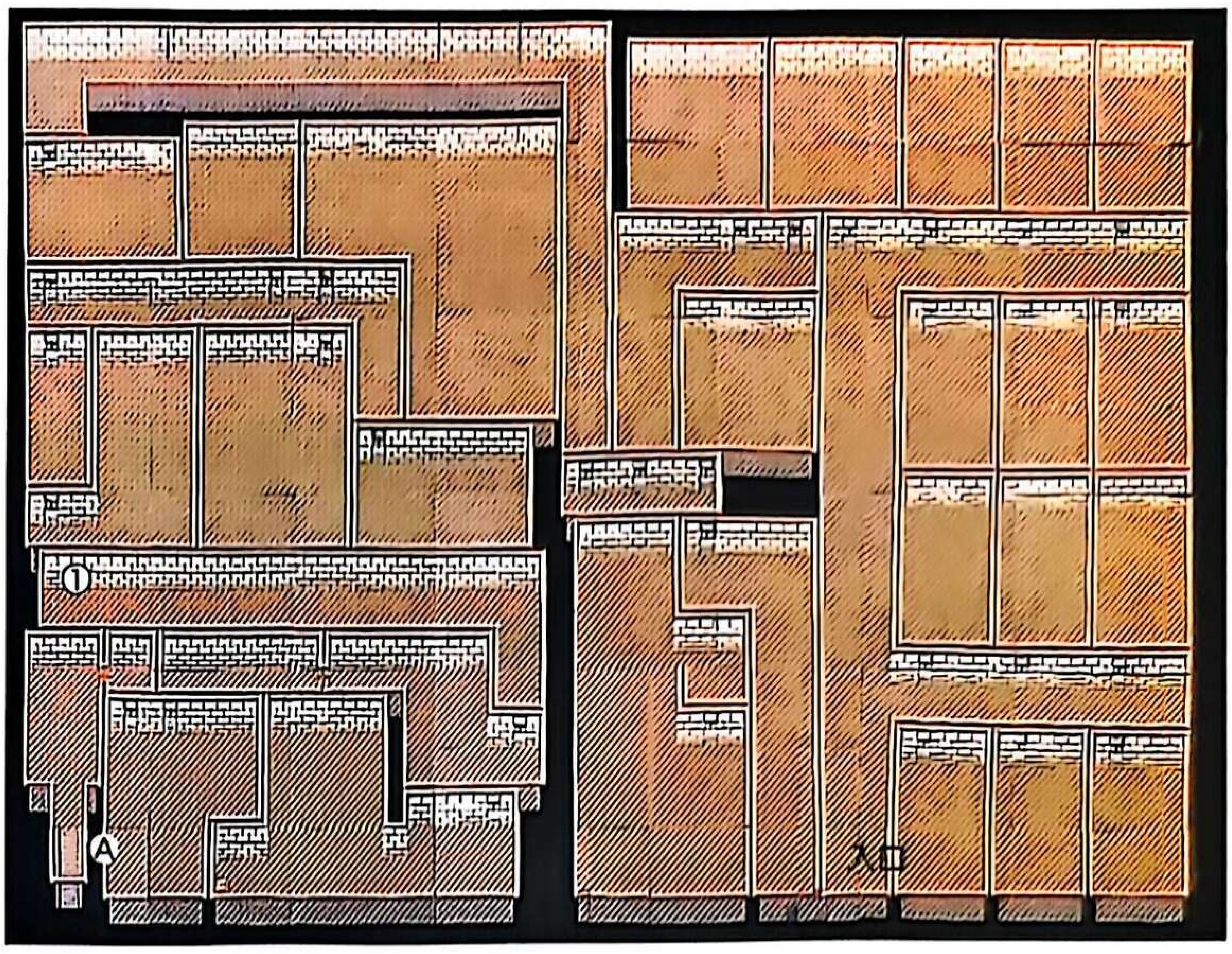
バグベアードも深手を負っており、生命点は8点しか残っていません。バグベアードを倒せば、宝物庫の宝（遠見の水晶球、湧水の壺、翼の像、変身の杖など）を手に入れることができます。



結末 フォーシスたちのパーティに生き残りがいれば、とんでもない事態になって消沈しています。冒険者の店へ行って事態を話したあと、すごすごと姿を消します(冒険者たちが「約束は？」と言ったなら、冒険者の店の主人がたしなめます)。

勝負は冒険者たちの勝ちになりますが、あまりうれしい勝利ではありません。

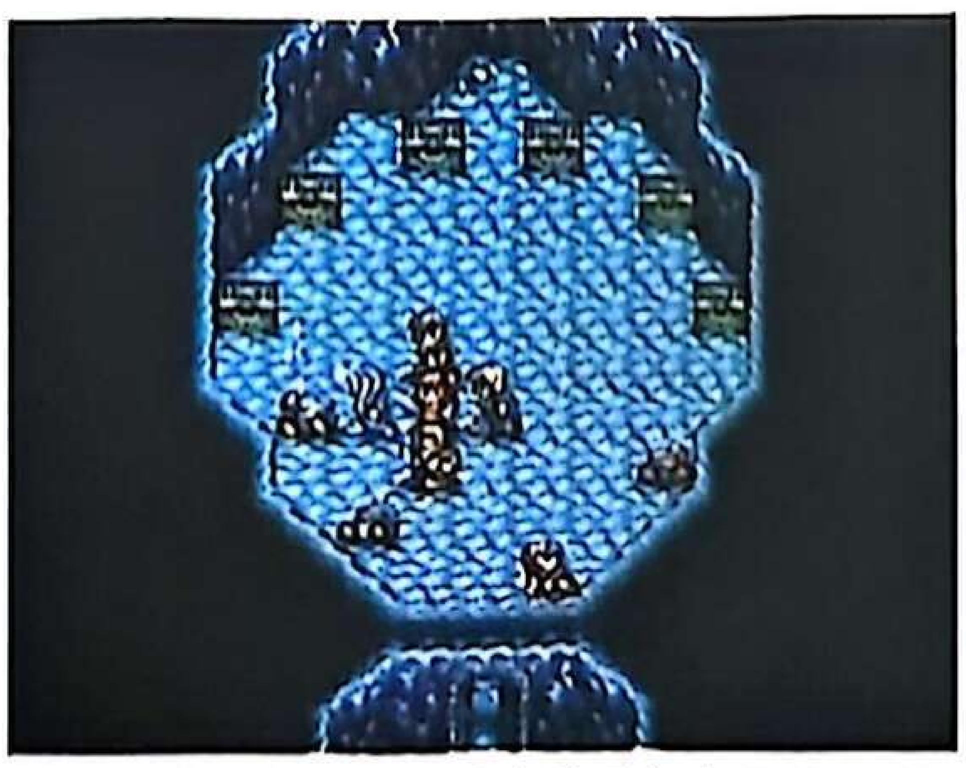
この冒険で得られる経験点は1800～2300点です。



①隠し扉

館

古代王国時代の館です。貴重なアイテムや書物などはなく、念を入れて調べれば、多少の価値のある装身具や食器、美術品が見つかる程度です。左手前にある階段から地下へ下りることができます。



SFCではフォーシスたちは死なず、回復アイテムで命をとりとめます。

Advice

PCやSFCでは最後のモンスターがマンティコアになっています。また、最後のイベントの場所は「館」の地下に固定されていますが、こちらではゲームの展開が運びやすいように、どちらの建物を選択しても、フォーシスたちが選んだほうにモンスターがいるようにしました。

本文では説明していませんが、塔や館の中にも動物系のモンスターを配置しておいたほうがいいでしょう。フォーシスたちが通ったあとには、モンスターの死体が残っていますし、扉の鍵や罠は外されています。

〈SFC版での変更点〉

フォーシスのパーティメンバーが替わっており、㉔「神像の鉾」(SFC版)(P.60)で登場するタッドが加わっています。

フォーシスたちのデータは冒険者たちとほぼ同じです。遺跡で遭遇するモンスターは、ホブゴブリン、ハーピー、コカトリス、バンパイア・バット、ジャイアント・アント、バイソン、アッシュ、ワイトなどです。データについては254ページを参照してください。

冒険談その52 PC 冒険者モンスター事典を贈られる

●対応機種：PC　●対応レベル：4～5レベル
●依頼主：カゾフの貴族の息子リムルド　●舞台：堕ちた都市レックス
●発生条件：パーティに3レベル以上のセージ技能を持つキャラクターがいること

Guide

冒険者の店に、身なりのよい青年が慌てたようすでやって来ると、堕ちた都市へ向かった女賢者を連れ帰ってくれないかと頼みます。

女賢者の名前はエリーナ。オランの賢者の学院へモンスターの生態をまとめた事典を贈りたいがために、冒険者を雇って堕ちた都市の奥深くへ向かってしまったのです。

友人であり、助手もやっていた青年は彼女の身を案じて、一刻も早く連れ戻してくれと懇願します。

堕ちた都市へ向かった冒険者たちは、女賢者をつれたパーティと合流し、なんとか彼女を連れ帰ろうと説得を試みるのですが……。

エリーナのデータは256ページにある「魔術師（親玉）」から古代語4魔法をとり、代わりにセージ4を付け加えたものを利用してください。遺跡に登場するモンスターは、都市の廃墟にいそうなモンスターならなんでもかまいません。254ページのモンスターデータの中から、適切なものを選択して使用してください。

導入 冒険者たちがパダの冒険者の店でくつろいでいると、上品な服装の青年がこわばった表情で店に入って来て、店の主人に何やら尋ねます。やがて主人は「頼みたい仕事があるんだが」と冒険者たちを呼びます。

青年の名前はリムルドといい、カゾフで友人の女賢者エリーナの助手のようなことをやっています。依頼はそのエリーナがモンスターの生態を調査するのだと言って、冒険者たちを雇い、堕ちた都市の奥へ向かったので、急いで連れ帰ってほしいというものです。

報酬は一人1000ガメルです。

本編 女賢者の願い

エリーナが出発したのは半日前なので、すぐに出発すれば遺跡の途中で会うことができます。彼女たちが向かった遺跡の場所は店の主人が知っています。リムルドも冒険者たちに同行して、遺跡に着くまでに、エリーナがオランの賢者の学院にモンスターの事典を作って献上しようとしていることを話してくれます。エリーナとリムルドは恋人の間柄なのですが、そのことを尋ねられると青年は元気を失い、思い悩んだ表情を見せます。しかも、理由を尋ねられても答えてくれません。

遺跡は古代の地下街の名残らしく、店や家が規則ただしく並んだ広い通路や、荒れ果てた公園などがあります。ところどころに巨大な動物や魔法生物のまだ新しい死体が倒れています。

しばらく奥へ向かうと、女賢者と冒険者たちのパーティと出会いますが、ジャイアント・スコーピオンと戦ったあとらしく、近くに5匹の巨大サソリの死骸があり、冒険者たちの何人かがケガを負って治療を受けています。

リムルドはエリーナに帰るように言いますが、エリーナは「この本が完成しない限り、戻ってもしかたがないって、あなたもわかっているでしょう？」と反論し、さらに「私は自分で調査したいの。邪魔しないで」と怒り出します。

実はリムルドはカゾフの貴族の嫡男です。一方、エリーナは知性と教養を持つものの平民の娘なので、リムルドの両親は二人の間を認めていません。ただ、エリーナが賢者の学院（それもオラン）の正式な賢者になれば望みはあります。そのためにエリーナはむちゃを承知で、堕ちた都市に生息するモンスターの調査を始めたのです。

まだ調査は始まったばかりなのに、彼女が雇った冒険者たちは大ケガをして、引き返さなくてはならない状態です。エリーナは代わりに冒険者たちを雇おうとします。冒険者たちが渋ると、一人で調査に行こうとします。とうとう根負けしてリムルドは「彼女一人を行かせるぐらいなら、一緒に行ってやってください」と冒険者たちに頼みます。ただしエリーナは「助手（リムルド）の助けは借りないと決めた」と言い張り、リムルドの同行を拒否します。

もし冒険者たちがエリーナを無理やり連れ戻しても、彼女はありとあらゆる手段をこうじて、堕ちた都市へ戻ろうとします。

調査を再開したエリーナは、未知のモンスターを求めて、都市の奥へ入って行きたがります。モンスターを見つけるたびに、彼女は持っている大きなノートに記録を取り、ときには実験と称してわざとモンスターを挑発して、特殊能力を試そうとします。また、一般的に信じられているモンスターの生

態について、本当にそのとおりなのかと冒険者のセージに問答を要求します。

万事この調子ですから、出会うモンスターすべてと戦わなくてはなりません。また、彼女は持っているノートが記録でいっぱいになるまで、帰ろうとしませんが、ノートは20種類ぐらいのモンスターと遭遇しなくては埋まりません。

そのうち、谷にかかった橋の上でハーピーに襲われて、ノートを谷底へ落としてしまいます。エリーナは必死になって谷底へ下りますが、ノートを拾うときに珍しいモンスターを見つけてしまい、そのまま谷底の探索を始めます。谷底へはロープを使わなくては上り下りできませんが、冒険者たちが谷底で探索している間に、ハーピーがロープを噛み切ってしまいます。

谷底を進んで行くと、なかば土砂に埋まった古代の図書館に行き着きます。そこには番人であり、案内役のデーモン（知名度15、エルゴウス）がいます。デーモンは体は人間に似ていますが、犬のような頭に4本の角、足は鳥のようで、背にコウモリの羽が大小2対生えています。戦いになると大きな剣を出現させて、それで切りかかってきますが、基本的には友好的で、書物の閲覧も許してくれます。ところが、ここにはエリーナが作ろうとしているモンスター事典の完成品があるのです。レベルの高い完成品を見てエリーナはショックを受け、ぜひそれを持ち帰りたいと言います。ノートに写してはどうかと言うと、「それはフェアじゃないわ。これは古代の賢者が作ったものだもの」と断ります。

書物を持ち出すためには、デーモンが出す3つのクイズ（この時代のアレクラストには残っていない生き物やモンスターに関する難問）に全問正解するか、賢者エリーナの名前で何年間かの貸し出しを願うしかありません。

デーモンは地上への出口のありかを知っています。

結末 エリーナは古代の事典を持ち帰っていたとしても、パダの冒険者の店でリムルドと再会すると、すぐにノートの整理と清書にとりかかります。彼女は自分の作った本と、古代の事典を両方、賢者の学院へ提出します。提出のためにオランへ向かう前に、リムルドは冒険者たちに約束より多い1500ガメルの報酬を支払います。

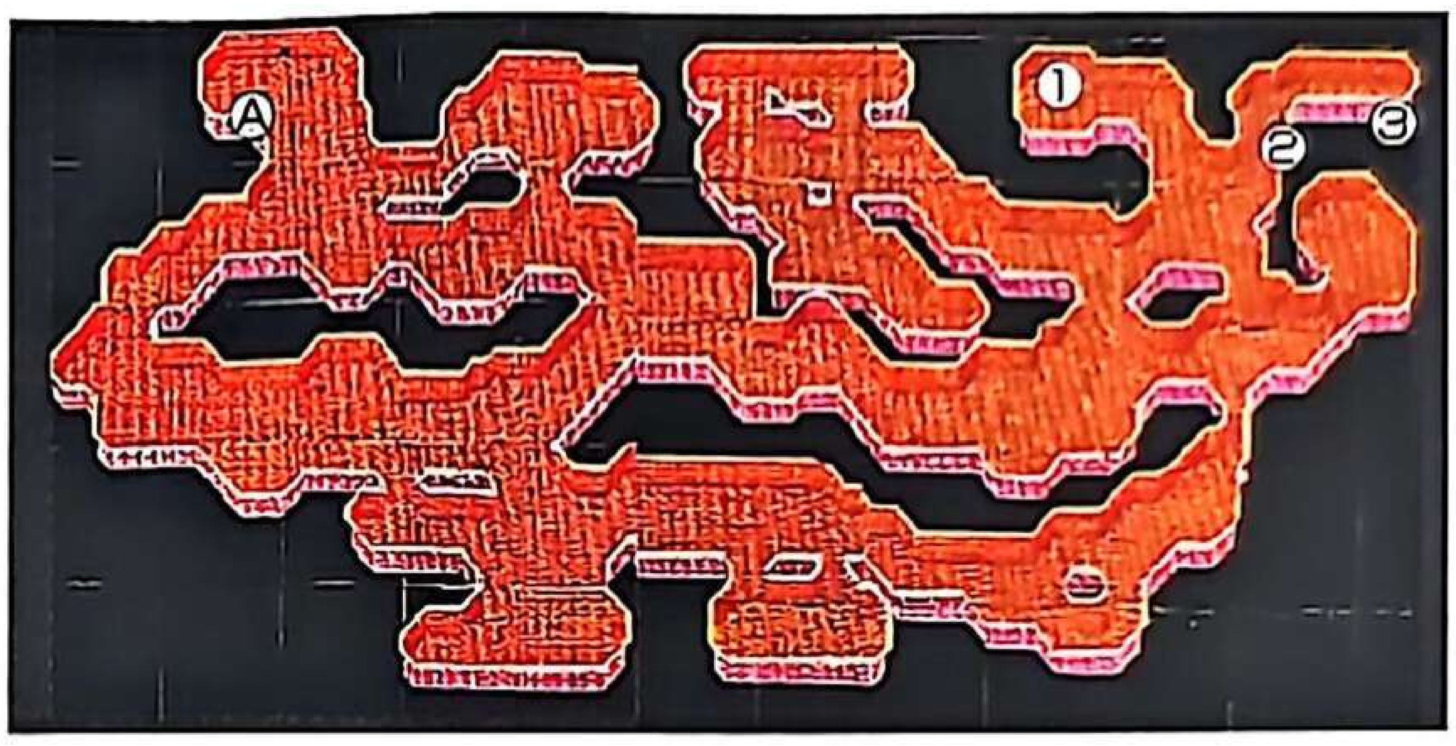
二人がオランへ向かって3週間後、冒険者たちのセージあてに、一冊の書物が届きます。それはエリーナ名義のモンスター事典で、古代の事典や賢者の学院に集められたデータをもとに、再編集した立派なものです。エリーナの事典は大賢者クロードロットや最高導師マナ・ライに認められたのです。

この冒険で得られる経験点は2500〜2800点前後です。

Advice

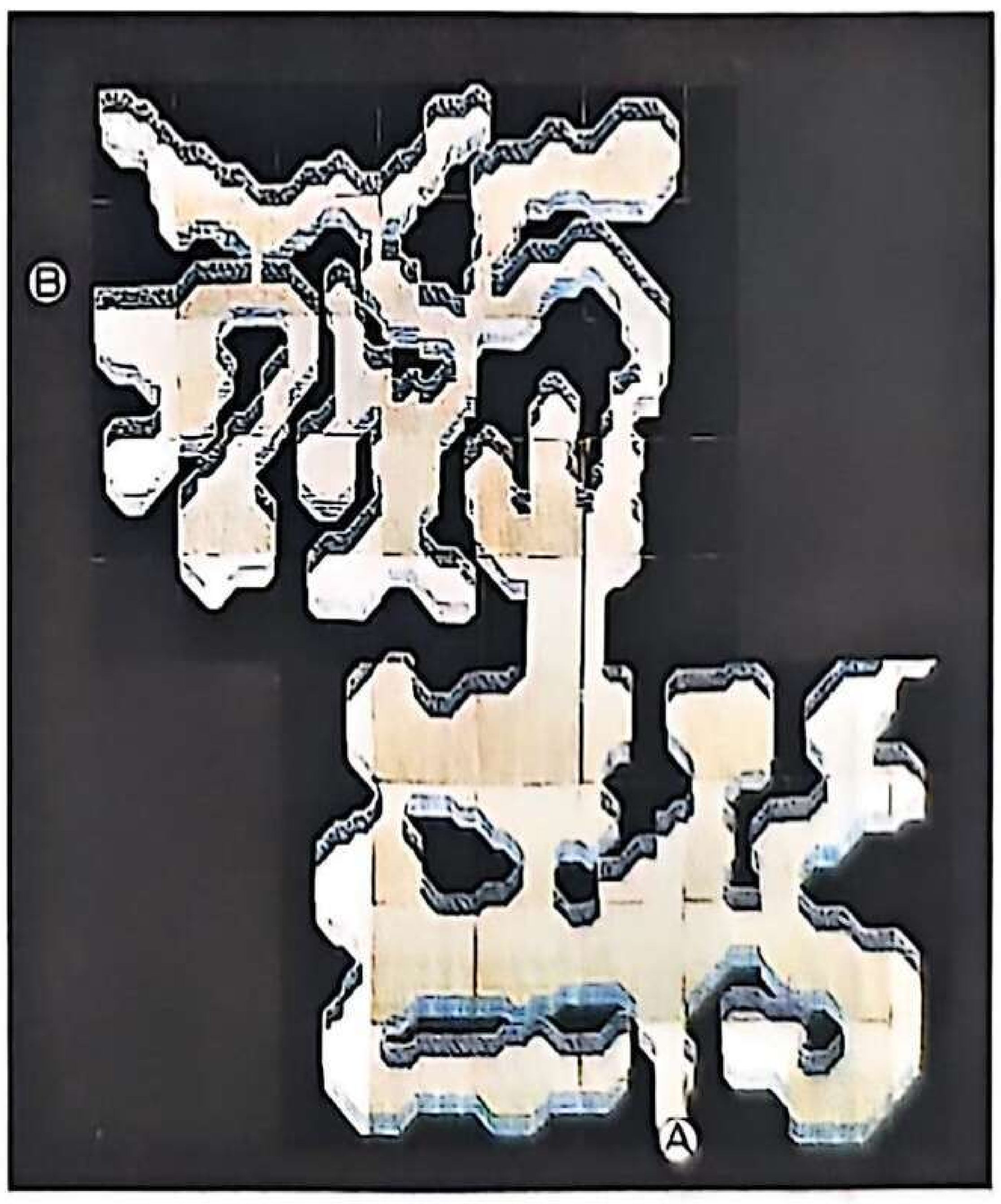
テーブルトークシナリオ用に、遺跡の奥にPC版にはない古代の図書館とデーモンの門番を付け加えました。ページの都合上、モンスターごとのエリーナの反応を記すことができませんでしたが、PC版で実際のコメントを見ていただければ、雰囲気をつかんでもらえると思います。

洞窟1



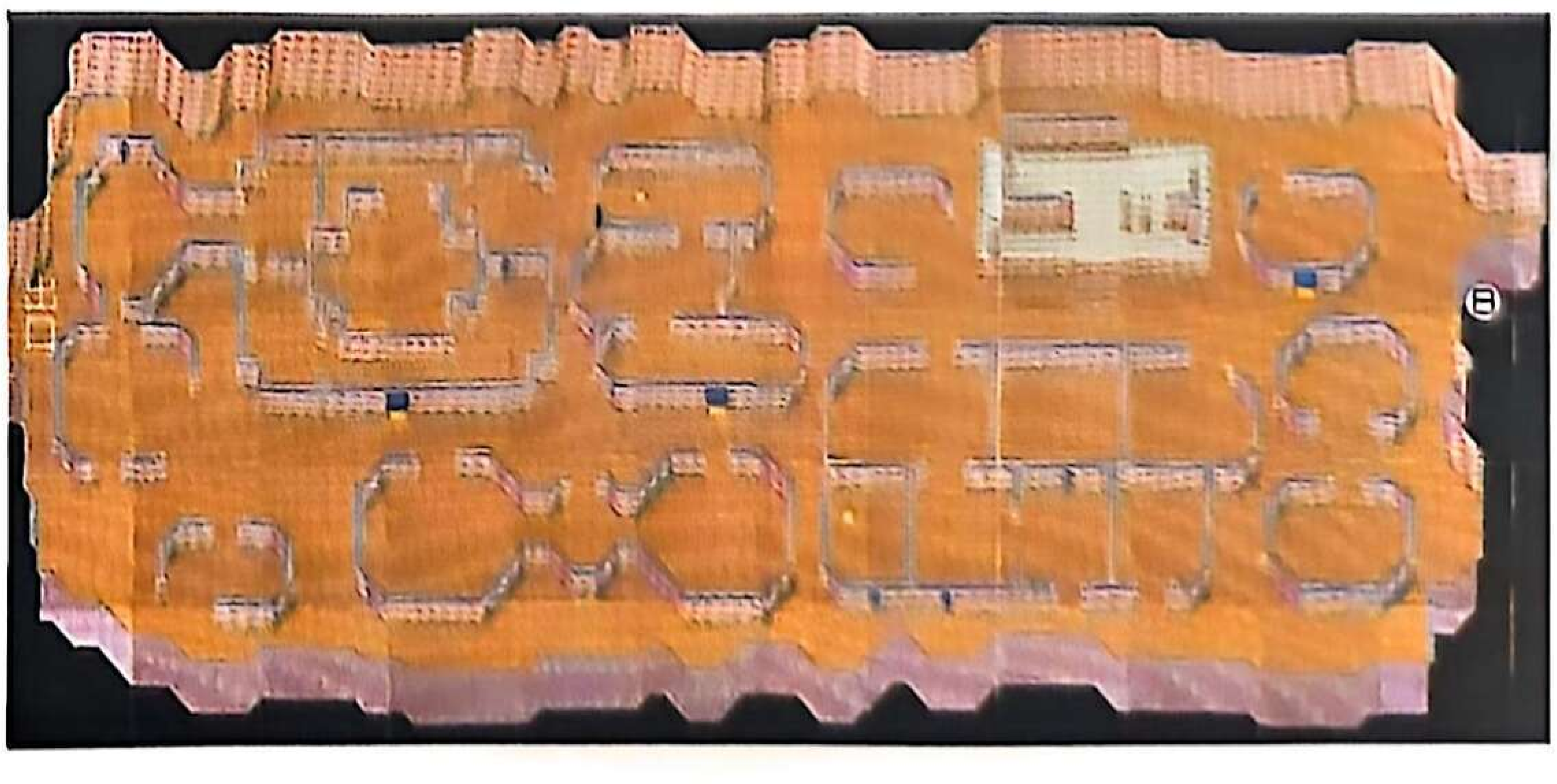
①出現位置
②エリーナのノート
③ヘンルーダ（薬草）

洞窟2



遺跡や洞窟の中には、多くのモンスターが住みついています。おそらく古代の動物園だったのではないでしょうか？　モンスターの中には強すぎで戦うのが危険なものもいますが、女賢者はモンスターの能力が知りたい一心に、無謀な行動をとることがあります。

遺跡



冒険談その53 PC
へっぴり腰の冒険者

●対応機種：PC　●対応レベル：4～5レベル
●依頼主：女戦士ジェシカ　●舞台：堕ちた都市レックス
●発生条件：特になし

Guide

「婚約者を捜してください」と、一人の女戦士が冒険者たちに依頼してきます。

婚約者の魔法使いの青年が結婚資金をつくるために、堕ちた都市に入って行ったと言うのです。一応、別の冒険者たちとパーティを組んでいるのですが、問題は彼の魔法はめったに…いえ、ほとんど成功したためしがないのです。

大慌てでレックスへ向かい、どうにか婚約者を見つけたものの、彼はどうしても戻ろうとはしません。言い争う二人の間にはさまれて、うろたえる冒険者たちは、無事にこの依頼を果たすことができるのでしょうか？

ジェシカのデータは256ページにある「戦士（親玉）」を、グリムのデータも同ページの「魔術師（親玉）」を使ってください。遺跡で遭遇するモンスターは、ジャイアント・ラットやバット、ジャイアント・センティピード、ホブゴブリン、オーガーなどの魔法を使わないモンスターです。254ページのデータを参照してください。ミノタウロスのデータも同ページです。

導入　パダの冒険者の店に、「レックスへ向かった婚約者を連れ戻したい」と一人の女戦士がやってきます。彼女の名前はジェシカといい、婚約者の魔法使いグリムが結婚資金をつくるために、レックスへ宝探しに行ったのですが、グリムは体力がなく、頼みの魔法もほとんど成功しない…というよりも、成功したことがないのです。

一応、冒険者のパーティに参加したらしいのですが、堕ちた都市では何が起こるかわかりません。一刻も早く連れ戻さなくてはなりません。

報酬は一人600ガメルです。

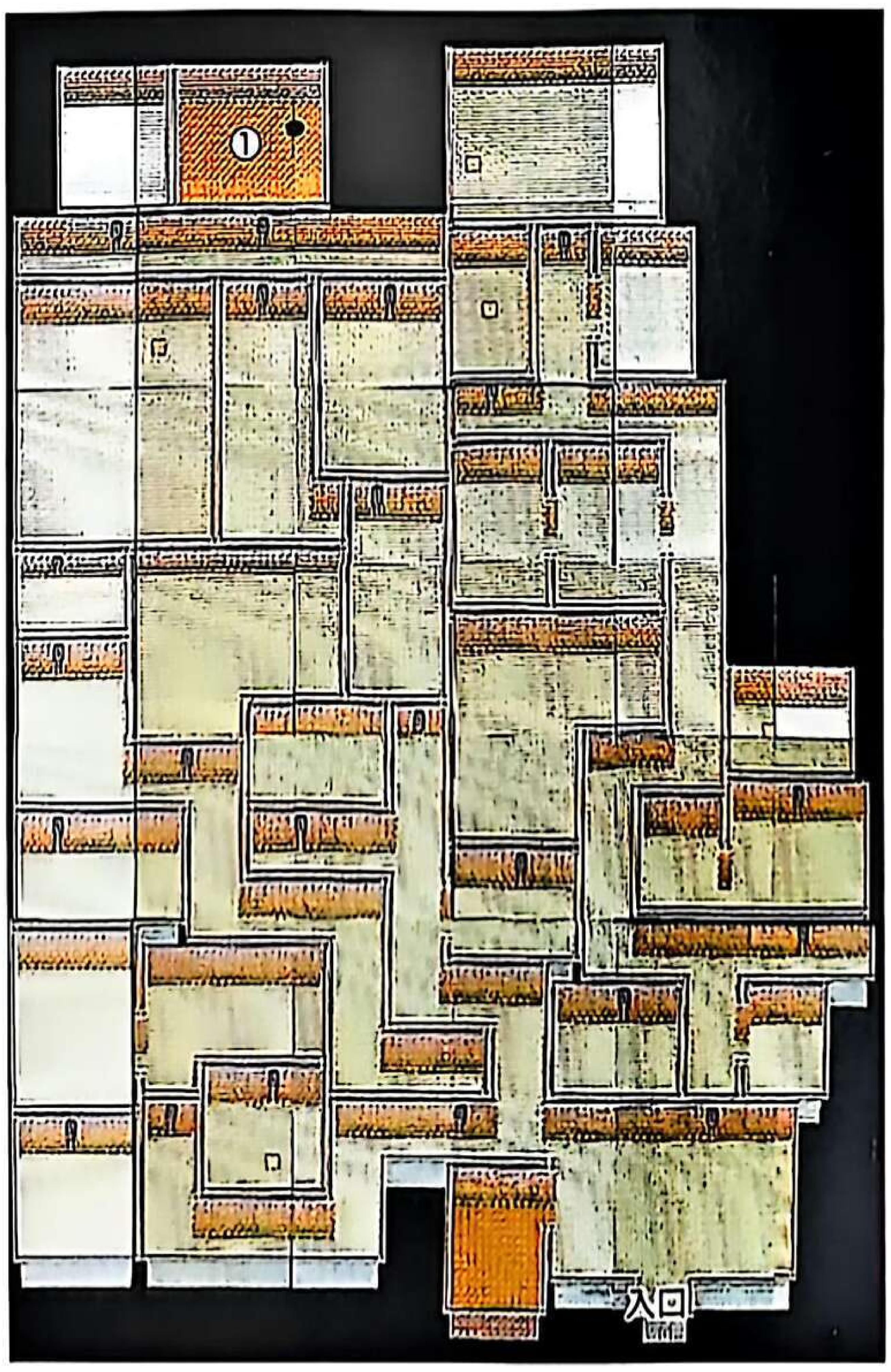
本編　あすなろ君の勇気

グリムが加わったパーティの噂は、冒険者の店にいる冒険者たちに聞くとわかります。そのパーティはレックスの奥のほうにある、まだ手つかずの遺跡へ向かっています。

遺跡の中には冒険者たちが探索した跡が残っており、さらに奥へ入って行ったことがわかります。あちこちにモンスターの死体もありますが、すべて剣の傷で死んでいます。

遺跡はやがて行き止まりになっていますが、下に別の遺跡が見える穴があり、ロープが垂らしてあります（高さは15メートルほどです）。冒険者たちがこのロープで下りると、全員が下りたあとで、ほどけて（もしくは岩の端に当たって切れて）落ちてきます。

この遺跡を進んで行くと、ある三叉路でグリムたちのパーティがキャンプをはっています。グリムを見つけたジェシカは人前であることも忘れて飛び



①下へ下りる穴（Ⓐへ）

遺跡

右手前にある入口から入って、すぐ左の部屋に焚き火の跡があります。先に入った冒険者たちが取っていったらしく、いくつかの宝箱の中身はからっぽです。下の階へは左奥にある穴から下ります。

ついたあと、すごい剣幕で怒り出します。グリムは物静かな賢者肌の青年で、ジェシカの剣幕に押されっぱなしですが、どうにか口をはさむスキを見つけて、「まだ帰るわけにはいかない」と宣言します。

二人の言い争いを横に、グリムと組んでいたパーティのリーダー（ロードといいます）が、「俺たちはそろそろ戻りたいのだが、あの兄さん（グリムのことです）が承知しなくて困っていたんだ。引き受けてくれないか？」と持ちかけてきます。

ここで冒険者たちがロープが切れたことを説明すると、ロードは怒る前に「あ〜あ、なんてツイてないんだ」とあきれはてます。しかし、ここから一方の道を行けば、外に出られそうなのであまり焦ってはいません。

残る一方の道は、さらに遺跡の奥へ行く道です。グリムはジェシカの説得にもかかわらず、そちらの道へ行こうとし、止めようとすればするほどムキになります。もし、魔法を使って意識を失わせようとしたなら、「やめてくれ、これは僕のプライドの問題なんだ！」と大声で怒鳴ると、遺跡の奥へ駆けこんで行きます。

グリムは賢者見習いで収入がとぼしく、生活費も結婚費用もすべてジェシカが用意しています。それが彼には耐えられないのです。

ジェシカも跡を追い、冒険者たちも続かざるをえなくなります。グリムに同行していたパーティは、消耗しているので、この場に残ります。

冒険者たちが駆けつけると、グリムは奥の部屋にいたミノタウロスに出くわしてすくんでおり、ジェシカが慌ててカバーに入ろうとしています。

戦闘に入ったなら、グリムは自分の順番が来たら、まず2Dを振り、8以上の目が出なくては魔法を唱えられません。7以下の目が出た場合は、うろたえてしまって呪文をとちってしまうのです。

ミノタウロスを倒すまでに魔法を唱えることができた場合は、戦闘の終了後、ジェシカが「やればできるじゃない！」と抱きつき、グリムも茫然となりつつもうれしそうにうなずきます。

失敗すれば激しい自己嫌悪に陥り、「ジェシカ、やっぱり僕なんかと一緒になっちゃダメだ」と嘆きます。

ミノタウロスが守っていた部屋には、総額4000ガメル相当の財宝があります。

結末 グリムが自分の魔法に自信を持てた場合は、ミノタウロスの財宝も手に入って大団円です。

自信を喪失した場合でも、冒険者たちが的確なアドバイスや、勇気づけを行えば立ち直ることができるでしょう。

うまくいったなら、2週間ほどたった日、二人の結婚式が挙げられ、冒険者たちも列席することになります。約束の報酬は、グリムが自信を取り戻している場合は一人800ガメルに増えます。

この冒険で得られる経験点は1500点です。

遺跡の地下

下へ降りるとロープがほどけて上へ戻れなくなります。洞窟の途中で捜していた賢者と出会いますが、彼は戻ろうとはせず、逆に洞窟の奥へ進んで行き、モンスターと遭遇してしまいます。

Advice

魔法を唱えるのに失敗してしまった場合、グリムに勇気を持たせるのはプレイヤーたちの行動だけです。グリムは自力で魔法を唱えることで、自信を取り戻しますから、別のモンスターを探して特訓したり、パペット・ゴーレムと模擬戦をさせたり、わざとひと芝居うってもいいでしょう。

あと、グリムの呪文詠唱成功率は、最初は8以上、成功すれば−1、失敗すれば+1（最高11、最低3）とすれば、彼の気持ちの動きが表現できると思います。

冒険談その54
PC

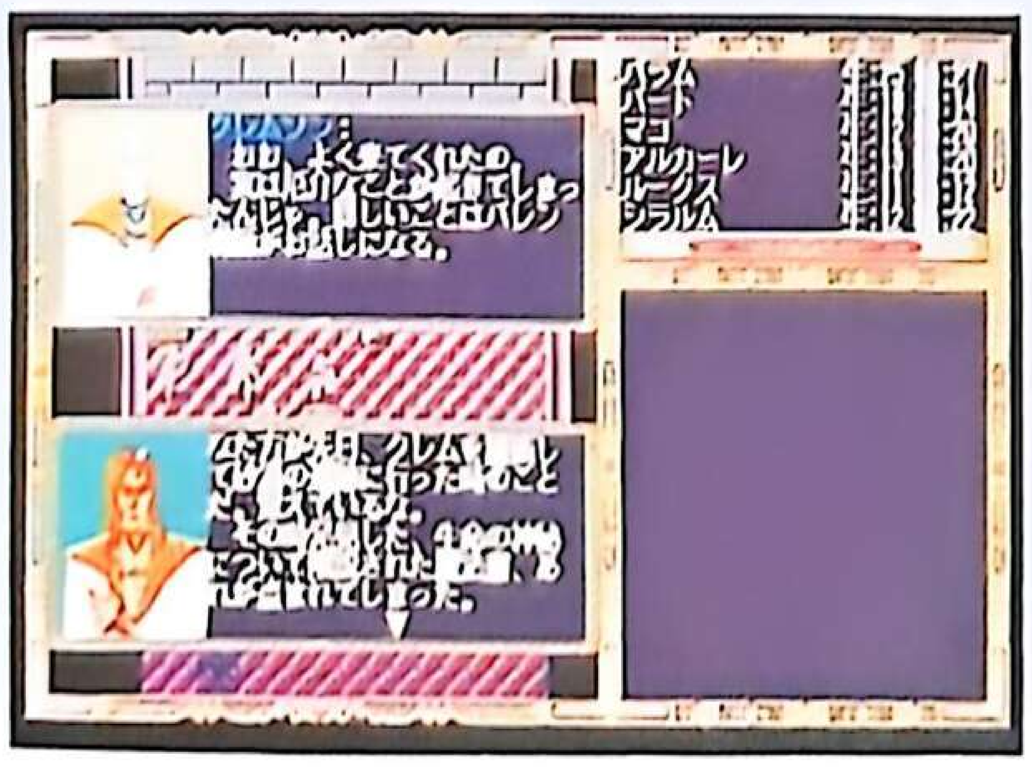
ホムンクルス

●対応機種：PC　●対応レベル：4～5レベル
●依頼主：魔法使いギルドの導師クレムソン　●舞台：オラン
●発生条件：㉔「神像の鉾」(P.60)をクリアしており、㊵「砂漠の遺跡」(P.92)で「生命創造の書」を入手していること

Guide

砂漠の遺跡で発見された「生命創造の書」が盗まれたため、冒険者に捜索の依頼がやってきます。同時期に、スラムや港で不気味な吸血鬼騒動が持ち上がります。「生命創造の書」には、さまざまな種類のホムンクルスの製造方法が記されており、ホムンクルスを造るためには生き物の血が大量に必要です。二つの事件につながりがあるとにらんだ冒険者たちは、手がかりを追って川べりに建つ廃屋へ入って行くのですが…。

貴重な古代王国の品は、魔術師ギルドで厳重に守られていたはずなのですが……



導入

冒険者の店へ行くと、魔術師ギルドからすぐに来るようにとの伝言が入っています。ギルドへ行くとすぐに奥の部屋に通され、㊵「砂漠の遺跡」で一緒に行動した導師のクレムソンが出迎えます。

導師は緊急事態が起こったと前置きして、「砂漠の遺跡」から持ち帰った「生命創造の書」が、トレヴァという導師によって盗み出されてしまったと言うのです。トレヴァはギルドに長年在籍している生まじめな導師で、ホムンクルスについての研究を続けていて、クレムソンが持ち帰った書物に興味を示して共同で研究していたのです。

トレヴァは２年前に家族を事故で亡くして以来、借家で一人暮らしをしていましたが、事件後、家に立ち寄った形跡はありません。

「生命創造の書」は高度な魔法生命──特にホムンクルスの製造法について記された、貴重で危険な書物です。クレムソンは冒険者たちにトレヴァと「生命創造の書」の発見を依頼します。報酬は一人1000ガメルです。

本編　吸血鬼騒動

トレヴァの住んでいた借家は、中流階級の人々が住む、中心街から少しはずれた一角にあります。狭い部屋の中はきちんと片付けられており、金品や研究ノートなどの貴重品は一切残っていません。大家に話を聞けば、ここ１、２カ月、トレヴァはそわそわと落ち着かず、人目を避けるような行動が増えていました。また、事件の前の日、「しばらく留守にするので」と、半年分の家賃を払っています。

さらにくわしく話を聞けば、トレヴァとときどき会っていた、身なりのよくない男をスラム側の川べりで見たことがあると言います。トレヴァの友人は賢者や魔法使いだけだと思っていたので、印象に残っているのです。

冒険者たちがスラムの川べりに出向くと、血を抜かれた変死体が見つかったとの噂にぶつかります。このような死体が見つかったのは５度目で、事件は10日ほど前から起こっています。

冒険者たちがトレヴァの家へ行かず、冒険者の店や盗賊ギルドで情報を集めた場合も、この噂を耳にします。

ホムンクルスの製造には、大量の血が必要になります。このことはソーサラーかセージが目標値14の知識ロールに成功するか、魔術師ギルドで尋ねればわかります。

死体は今朝、川に浮かんでいるのを発見されたのですが、血が抜き取られていたため、人々は吸血鬼が出歩いているのではと恐れています。

死んだのはこのあたりをなわばりにしている浮浪者の一人です。聞き込みをすれば彼の仲間から、犯人はごく普通の男たちで、殺された男が夜中出歩いているところに襲いかかって、そのまま廃屋の一つに運び込んだと聞くことができます。目撃した男は仲間の安否が気掛りでしたが、とても廃屋の中まで見に行く勇気はなかったのです。

冒険者たちが建物に入ろうとすると、地下から鈍い振動と音が響いてきます。廃屋はごく小さな古い建物ですが、人が何人も出入りしている形跡があります。地下室に下りると一人の冒険者風の男が倒れています。彼はチャ・ザ神殿の依頼を受けて、奴隷売買について調査していた冒険者です。北の国ロドーリルの奴隷商人がオランで奴隷を仕

入れようとしているとの情報を得たチャ・ザ神殿は、ことが起こる前に調査させて、どうもこの廃屋に出入りするやつらが奴隷を売ろうとしていると突き止めたのです。しかし、いざ踏み込んで怪しげな魔法使い（トレヴァのことです）を地下に追い詰めたところで、落盤が起こって、仲間も魔法使いも下敷きになってしまったのです。

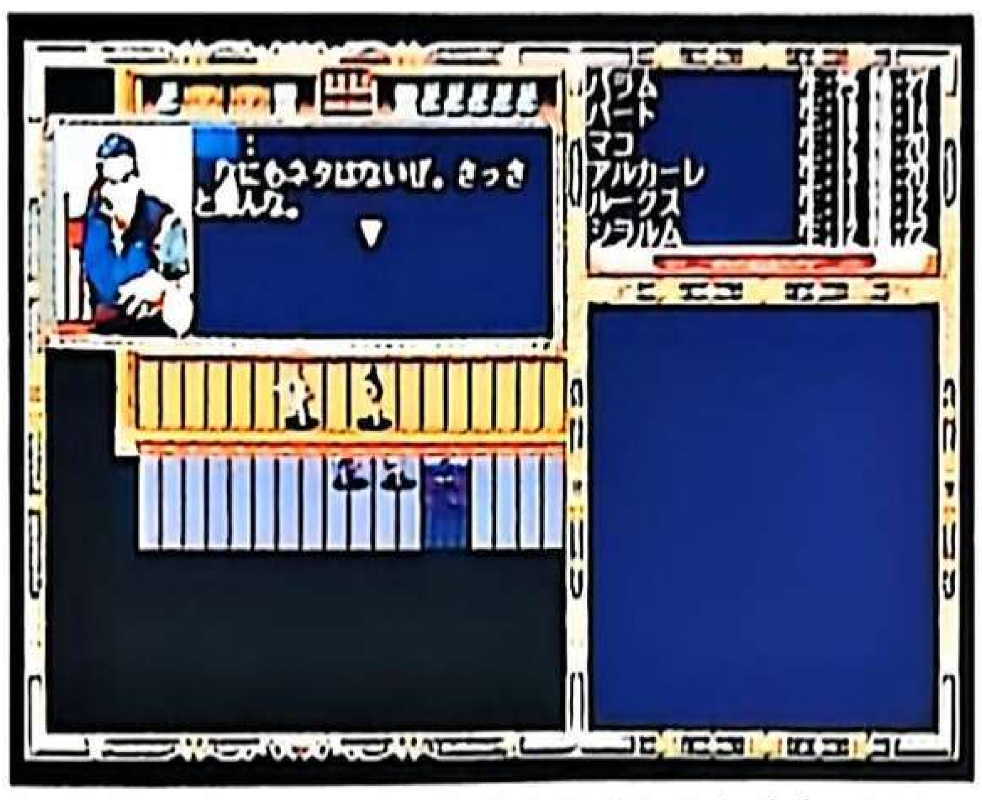
地下室からは、今は使われていない古くて崩れかかった下水道に出ることができます。下水道はやがてオランの地下にある遺跡につながりますが、そこは大きな落盤によって道がふさがれています。瓦礫の下にはチャ・ザの依頼を受けた冒険者たちと、トレヴァが埋もれています。助け出すのは簡単ですが、みんな大ケガをしているので近くのチャ・ザ神殿に運ぶのが賢明です。

トレヴァがこのようなことをしでかしたのは、ホムンクルスの製法を操作すれば、死んだ妻と娘を復活させることができるかもしれないと考えたためです。トレヴァに協力を持ちかけた男は、昔、ロドーリルにいた魔法使いゼネパで、優秀なホムンクルスなら高価な奴隷になると考え、トレヴァをそそのかして書物を盗ませたのです。

トレヴァは奴隷売買のことは知らず、自分の望みをかなえるためにゼネパが研究に協力してくれているのだと思っています。また、彼は実験に使われている血は家畜のものだと思っています。奴隷売買や殺人について告げれば、驚いて自分で確かめに行こうとします。

ホムンクルスの製造は地下の遺跡で行われています。ここには㉔「神像の鉾」で通った地下道から入ることができます。

遺跡にはトレヴァが行っている、家畜の血を使った研究部屋と、吸血鬼騒動で採った血を使った隠れた研究部屋があり、ゼネパは奴隷用のホムンクルスを、ほぼ完成させています。研究を暴かれたゼネパは、未完成のホムンクルス（能力値は通常のホムンクルスと同じです）とスケルトン・ウォリアーを使って襲いかかってきます。



盗賊ギルドさえ、奴隷売買には手を出しません。ということは？

結末 ゼネパを倒し、研究部屋にあった「生命創造の書」を持って魔術師ギルドへ戻れば事件は解決です。トレヴァの処分は魔法使いギルドが行います。冒険者たちは約束どおりの報酬と、経験点2000～2300点を得ます。

Advice

トレヴァは自分の血を使ってでも、肉親を蘇らせようとしていますが、根は悪人ではありません。ギルドを裏切って書物を持ち出したことで心を痛めており、研究が終われば返却しようと考えていました。

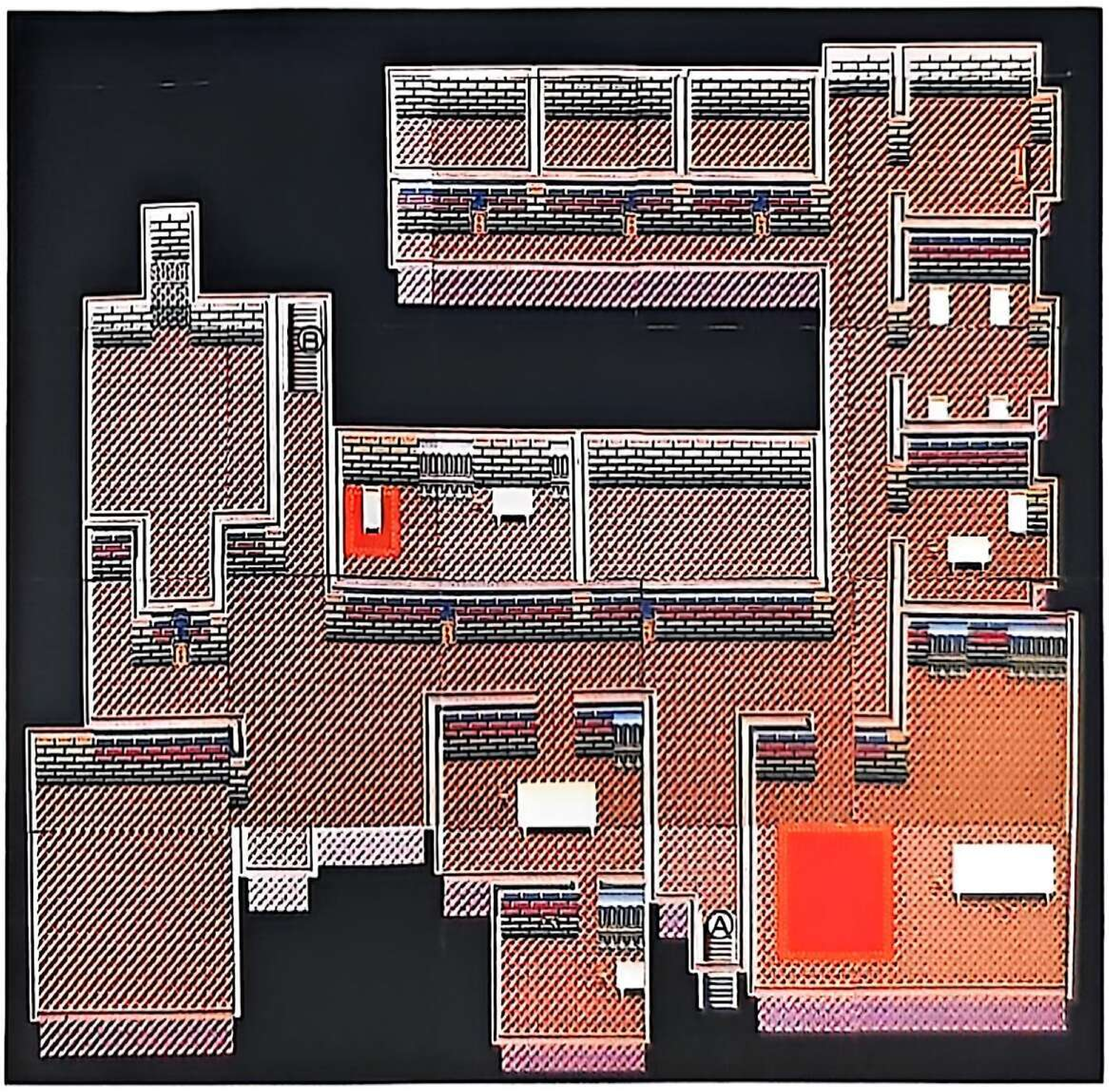
彼も吸血鬼騒動の噂を聞いていますが、冒険者たちに追及されるまで、関係のない事件だと思っています。

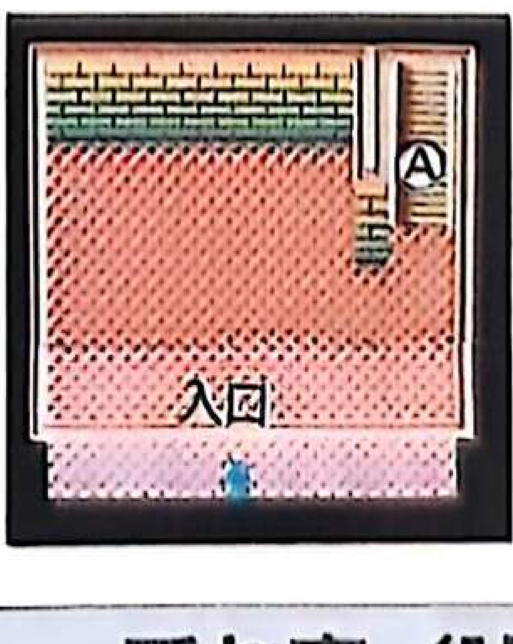
トレヴァとゼネパのデータは256ページにある「魔術師（親玉）」を使ってください。ゼネパの配下たちのデータも同ページの「盗賊（腕利き）」を、ホムンクルスとスケルトン・ウォリアーのデータは254ページにあります。

3階

家の中には用心棒役の盗賊たちがうろついていて、冒険者たちに襲いかかってきます。ゼネパは2階の左奥の部屋にいて、冒険者たちに追いつめられるとホムンクルスを出してけしかけます。

2階





隠れ家／1階

冒険談その55
PC

落星のダンジョン

●対応機種：PC　●対応レベル：４～５レベル　●依頼主：盗賊ギルド　●舞台：レックス
●発生条件：シナリオ⑰「ドワーフの麻薬」㉑「霧に消える船」をプレイしており、パーティにシーフ技能を持つ者がいるか、盗賊ギルドの仕事を請け負ったことがある（⑮「宿屋の惨劇」から続く一連のシナリオをプレイしている場合は、このシナリオとは別の流れになります）

Guide

パダ周辺を襲った地震のおかげで、堕ちた都市の遺跡に、新しい入口が開いたらしく、専有権を欲しがる盗賊ギルドの依頼で、冒険者たちはレックスに向かいます。途中の道中で、オーガーに苦しめられている、温和な巨人族を助けて、不思議な魔法の壺を入手したあと、問題の遺跡に入ります。

そこは古代の魔法学院の跡で、さまざまなアイテムが残っています。やがて冒険者たちは、地震の原因だった隕石の落下地点を見つけます。隕石のおかげで開かれた地底の迷宮を探索し、謎めいた宝物庫にたどり着いた冒険者を待ち受けていたのは、邪神をその身に封じたミイラでした。

導入　この冒険が始まる２、３日前に、パダ周辺にかなり大きな地震が起きます。ただごく短いものだったので、さほど被害はありません。近隣の村の農民などの、野外にいた人々なら、一つの光が天から、堕ちた都市に落ちたのを目撃しています。

やがて冒険者にオランの盗賊ギルドから仕事の依頼がやってきます。呼び出されてギルドに行くと、地震で堕ちた都市の遺跡に新しい入口が開いたので、パダの連中に独り占めされる前に、専有権を主張したいのだと言います。じつはすでに１パーティを地震のすぐあとに送り込んで、新しい入口の情報は入手していたのですが、そのパーティからの連絡が途絶えたままなのです。遺跡の探索のほかに、冒険者たちは連絡の途絶えたパーティの捜索も依頼されます。成功報酬は一人1000ガメルです。

本編　幸運の壺

冒険者たちがパダからレックスへ向かっていると、一人の巨人が行く手に現れます。巨人は冒険者を見ると、たどたどしい共通語で、「わたしたちは、とても困っている。ぜひ助けてほしい」と頼んできます。この巨人の一族は古代王国の時代から、この周辺でひっそりと暮らしてきました。しかし、しばらく前からオーガーが現れて子供たちをさらうようになったのです。

彼らの隠れ住む村は、古代の遺跡でできており、ここから３時間ほど行ったレックスの近くにあります。巨人はオーガーを倒してくれたら報酬として、村の宝の「幸運の壺」を渡すと約束します。その壺は「封印の壺」のようです。

引き受けた場合、巨人は自分たちの村の近くにある、かれた大きな井戸に案内します。井戸には螺旋階段がついています。

井戸の奥にはオーガーが４匹います。足下には巨人の子供の骨が散らばっています。オーガーを倒せば、近くの通路にとじ込められていた巨人の子供たちを助けることができます。

巨人は感謝し、約束どおり「幸運の壺」を差し出します。壺には上位古代語で「一度だけ、われは内に封じ守りたる。声高く唱えよ〝ゴグマゴグ〟」と刻まれています。

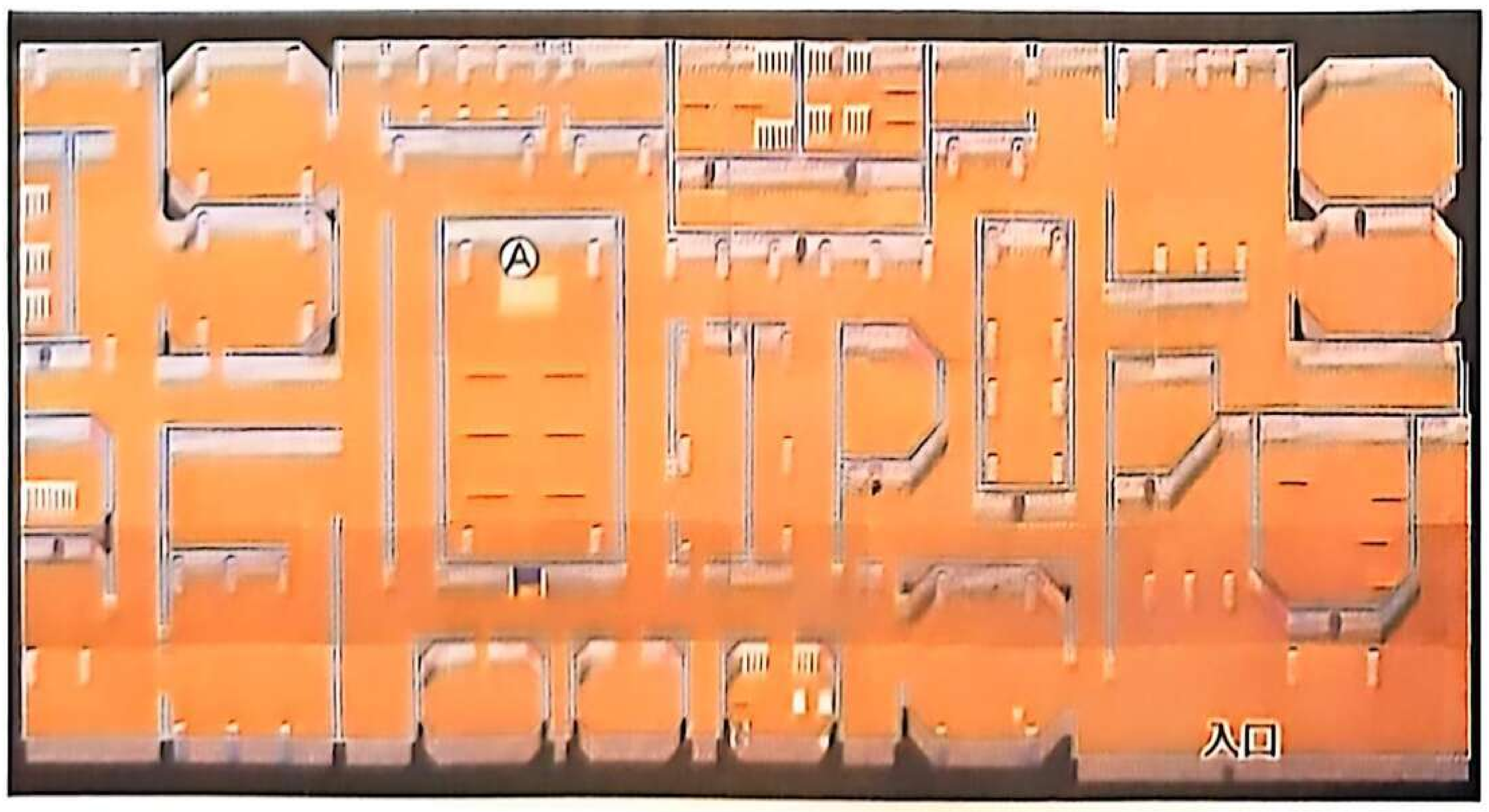
レックスへ向かうと、あちこちで建物が崩壊しているのがわかります。問題の入口はすぐに見つかります。中は古代の学院で、すでに誰かが探索した形跡がありますが、ところどころに魔晶石や竜の牙などのアイテムが残されています。

地下へ下りて行くと地下道が大きく深い縦穴で断ち切られている場所に行き着きます。これは隕石が落ちた跡で、下をのぞくと新たな通路が見えます。穴はかなり深く、底にあるはずの隕石は見えません。

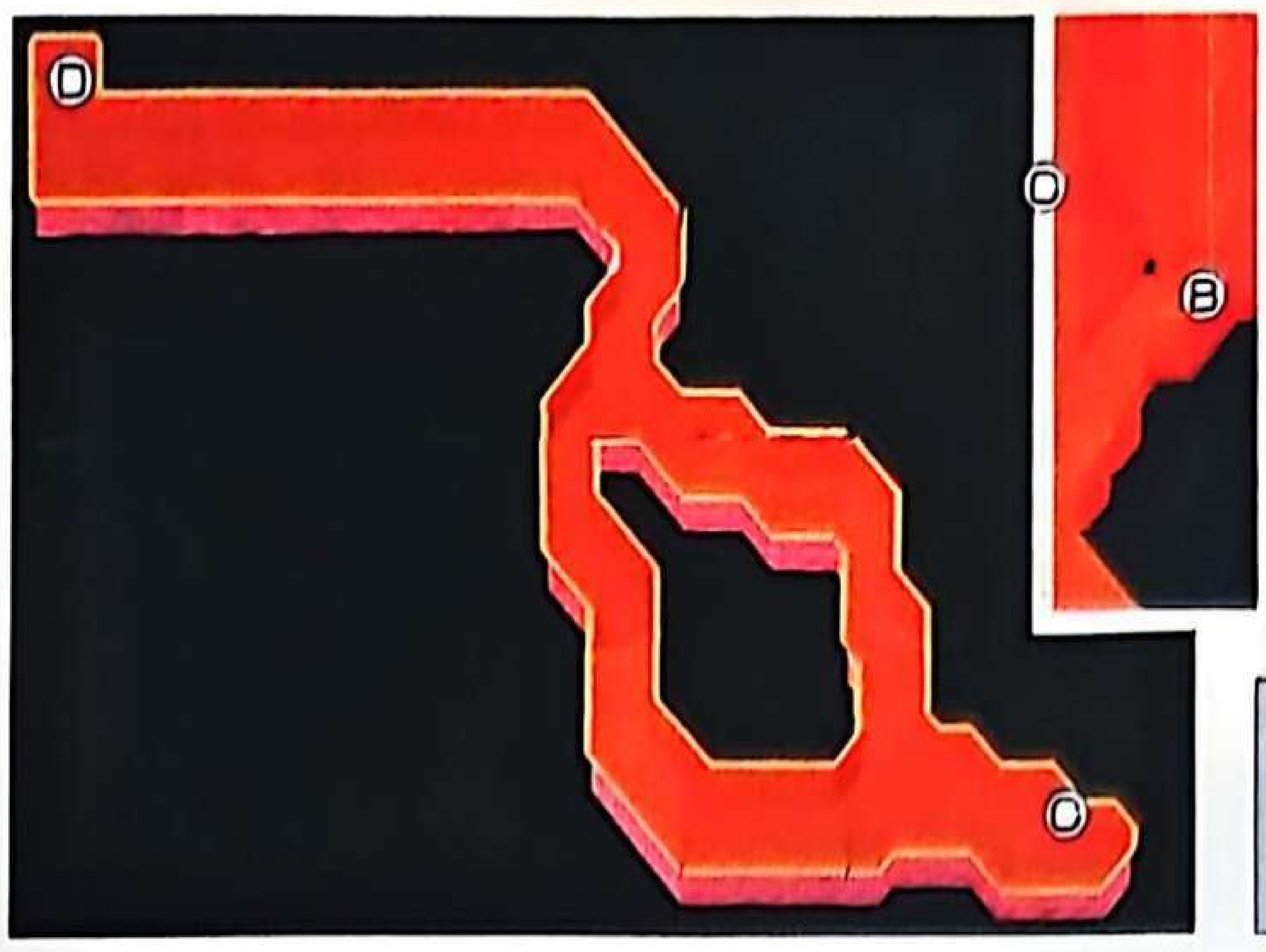
近くの柱にロープが結びつけられており、下の通路に垂れ下がっています。

冒険者たちは最初、古代の学院の跡に入ります。ここにはいくつか魔法のアイテムが残っていますが、モンスターもいるので気をつけなくてはいけません。

遺跡1階

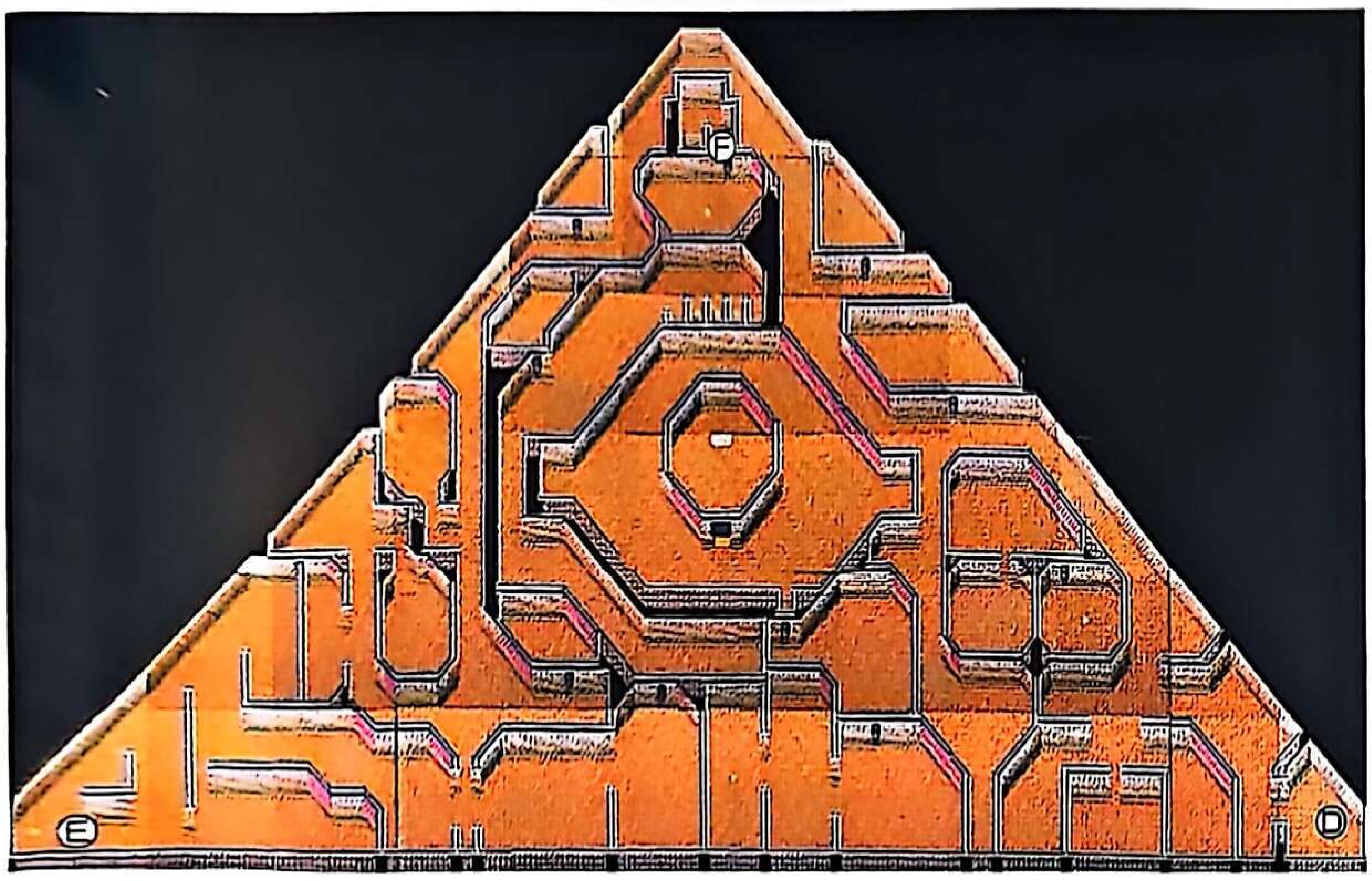


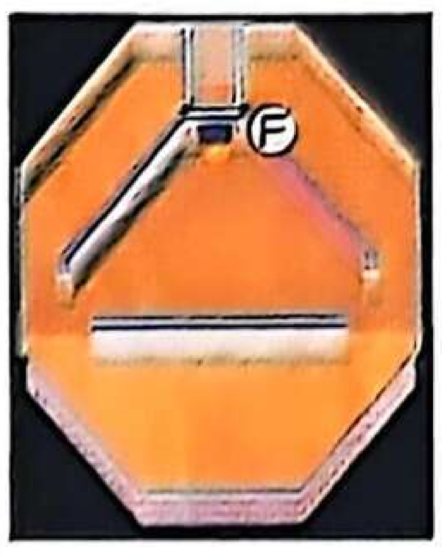
遺跡/地下1階



地下2階

地下3階／4階





目の形の遺跡

巨大なピラミッドをかたどった迷宮の中には、多くのワープポイントがあります。床を注意深く見て、変な模様があったら注意しましょう。

下の通路は変わった形の迷宮になっています。ここは重要な魔法の品を封印するための場所で、ゴーレムやガーゴイルなどが守っています。しかし、ほとんどがすでに壊されており、ある部屋で半ば壊れかけたゴーレムのそばに、先に探索に来ていたパーティの死体があります。

ゴーレムの守っていた扉の向こうは宝物庫で、長さ2メートルほどの、大きな金属の箱が一つあります。箱には魔法の鍵がかかっています。解除の目標値は15です。箱の中にはマミー（ミイラ）が1体横たわっており、蓋が開くとゆっくりと起き上がってきます。マミーの全身からは淡い金色の光が放たれ、通常のマミーと異なり炎に対する弱点はありません。しかし、通常のものより動きが遅く、2ターンに一度しか攻撃しません。

マミーが動きだすと同時に、ゴーレムがいた部屋の床が動きだします。これはフロア・イミテーターですが、攻撃はせず、通り抜けようとするものを身動きできないように捕らえるだけです。

ダメージを受けるたびにマミーの黄金色の光が激しくなり、やがて光の魔力で自ら崩れ始めます。金色の光はエネルギー・ボルトと同じ力を持っており、このままでは冒険者たちは光に焼きつくされてしまいます。

冒険者たちが〝ゴグマゴグ〟と唱えて壺を使った場合、冒険者たちは一瞬のうちに壺の中に入ってしまいます。

壺の外からマミーの声（？）が聞こえます。

「われ、いま蘇らん。われの名は……ミルリーフ……水よ…海よ……再び」

やがて沈黙が訪れます。壺から出るには呪文を逆に唱えなくてはなりません。外に出ると壺は魔力を失います。部屋の中は高温で熱せられて、壁の石が砕け、金属の箱は溶けてひしゃげています。フロア・イミテーターは動かなくなっています。

結末 盗賊ギルドに顛末を報告すると、ひとまず約束の報酬を得ることができます。魔術師ギルドや、神殿で尋ねればミルリーフが海の死者を統べる邪神だとわかります。

得られる経験点は2000点です。

大穴は隕石の落下で開いたもの。シナリオの数日前、大きな地震が起こりました。

Advice

PC版ではレックスへ向かうときに、盗賊ギルドの目付役が同行していましたが、不要と考えて削除しました。また、地下の宝物庫の迷宮ですが、PC版はオートマップを使って謎を解くものだったので、奇妙で複雑な形になっています。これはテーブルトークには不向きですので、新しく迷宮をデザインしたほうがいいでしょう。本文では新たにデザインすることを前提に書いてあります。

巨人たちのデータは264ページにあるオーガーと同じです。遺跡にはガーゴイル、ストーン・ゴーレム、スケルトン、アッシュ、スケルトン・ウォリアーなどがいます。同ページを参照してください。マミーのデータも同ページにあります。

冒険談その56 SFC/PC

大当たりの井戸掘り

●対応機種：SFC/PC　●対応レベル：４～５レベル　●依頼主：フロスの商人ガザーン
●舞台：フロスからミード湖の地下　●発生条件：シャーマンの技能を持つものがパーティにいる。ミルリーフにかかわる⑰「ドワーフの麻薬」㉑「霧に消える船」のどちらかをプレイしている。その続きである㊺「落星のダンジョン」か㊽「異端の迷宮神殿」を終えていること

Guide

フロスの商人が掘った井戸が地下の遺跡に抜けてしまい、商人は調査のために冒険者を雇います。問題の遺跡はミード湖に通じる地底湖に行き着いていましたが、湖の水はにごり、水の精霊が助けを求めています。どうもミード湖の底に、邪悪な魔力を持つ何かがあり、それが湖を汚しているのです。

水の精霊の力を借りて、湖の底へ向かった冒険者たちは、そこでミルリーフの神殿を見つけるのでした。

ミルリーフの神殿

ここにはアンデッドモンスターとソグランがいます。今回、ソグランはあまり戦意を見せず、すぐに逃走します（まあ、いつも逃げるので変わりないとも言えますが）。ソグランが立ち去れば自動的に事件は解決したことになります。

地底湖への洞窟はバットやバイパーがいる程度です。254ページのデータを参照してください。神殿の中で現れるアンデッドたちは、スケルトン、ゾンビ、アッシュ、グール、ワイト、ゴーストです。データは同ページにあります。ソグランのデータは256ページの「暗黒神官（親玉）」を使ってください。

導入　フロスの冒険者の店へ行くと、村の商人から仕事の依頼が来ていると言われます。仕事の内容は、〝商人が家の庭に井戸を掘ったところ、地下遺跡を掘りあててしまったのです。埋めてしまうのは簡単ですが、もしかしたら何か貴重な遺品が残っているかもしれません。それを調査してほしいのです〟とのこと。くわしい話は商人ガザーンのところで聞いてくれと言われます。

ガザーンの家はミード湖を見下ろす、小高い丘の上に建っています。庭にはドワーフの職人たちがおり、話どおりの穴が開いています。ガザーンがそばにいます。

ガザーンは穴の下に古代の遺跡らしきものがあるので、調査しておもしろそうなものがあったら持って帰ってくれと依頼します。依頼料は一人300ガメルです。

本編　湖底の神殿

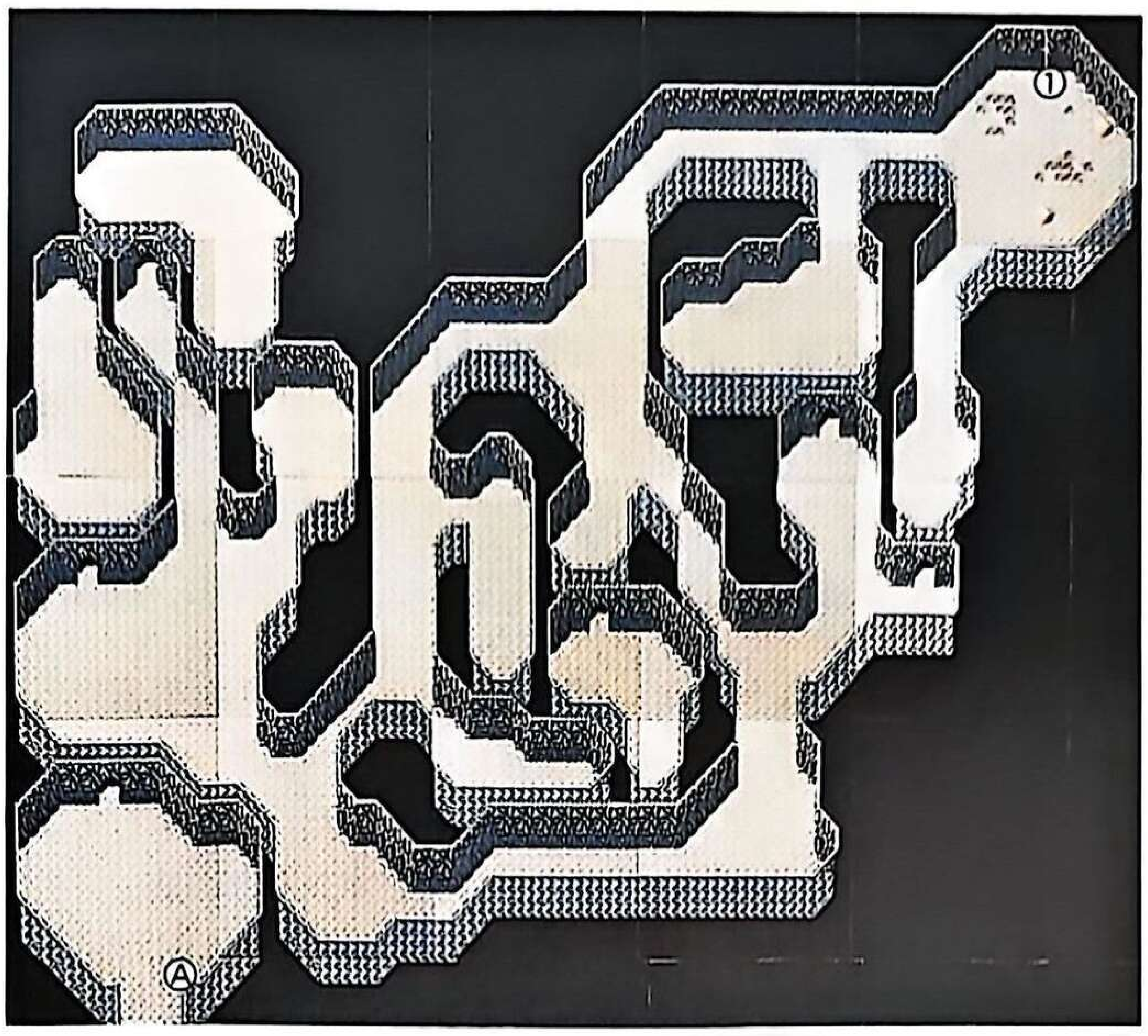
井戸の底へは縄ばしごで下りることができます。下りたところは遺跡の通路ですが、かなり土砂で埋まっています。通路はやがてもう少ししっかりとした遺跡に行き着きます。遺跡にはいくばくかの美術品が残っています。その遺跡をさらに抜けて行くと、地底湖へ通じる洞窟があります。

地底湖は水がにごり、異様な気配がします。湖に近づくとシャーマン技能を持つキャラクターに水の精霊が話しかけてきます。この湖はミード湖につながっているのですが、そのミード湖の底に、奇妙な魔力を出すものが現れて、水が汚され始めています。このままでは精霊たちはこの地から追い出されてしまうのです。精霊は冒険者たちに力を貸してほしいと言います。承知すれば調査の間じゅう、水の中でも息ができるようにしてくれます。

地底湖の底をしばらく進んで行くと、ミード湖に出たのか、頭上から淡い光がさしてきます。やがてミード湖の湖底に古代の遺跡が現れますが、遺跡は空気の泡に守られています。

遺跡の中にはゴーレムやアンデッドモンスターがいます。奥には祭壇があり、ミルリーフの司祭ソグランがいます。ソグランは冒険者たちに気づくと「なぜ、きさまらがここにいる!?」とうろたえます。彼はアンデッドモンスターを呼び出して戦いますが、形勢が不利になると、祭壇の上にあった赤い宝

井戸の底



①庭よりロープを伝って下りてくる

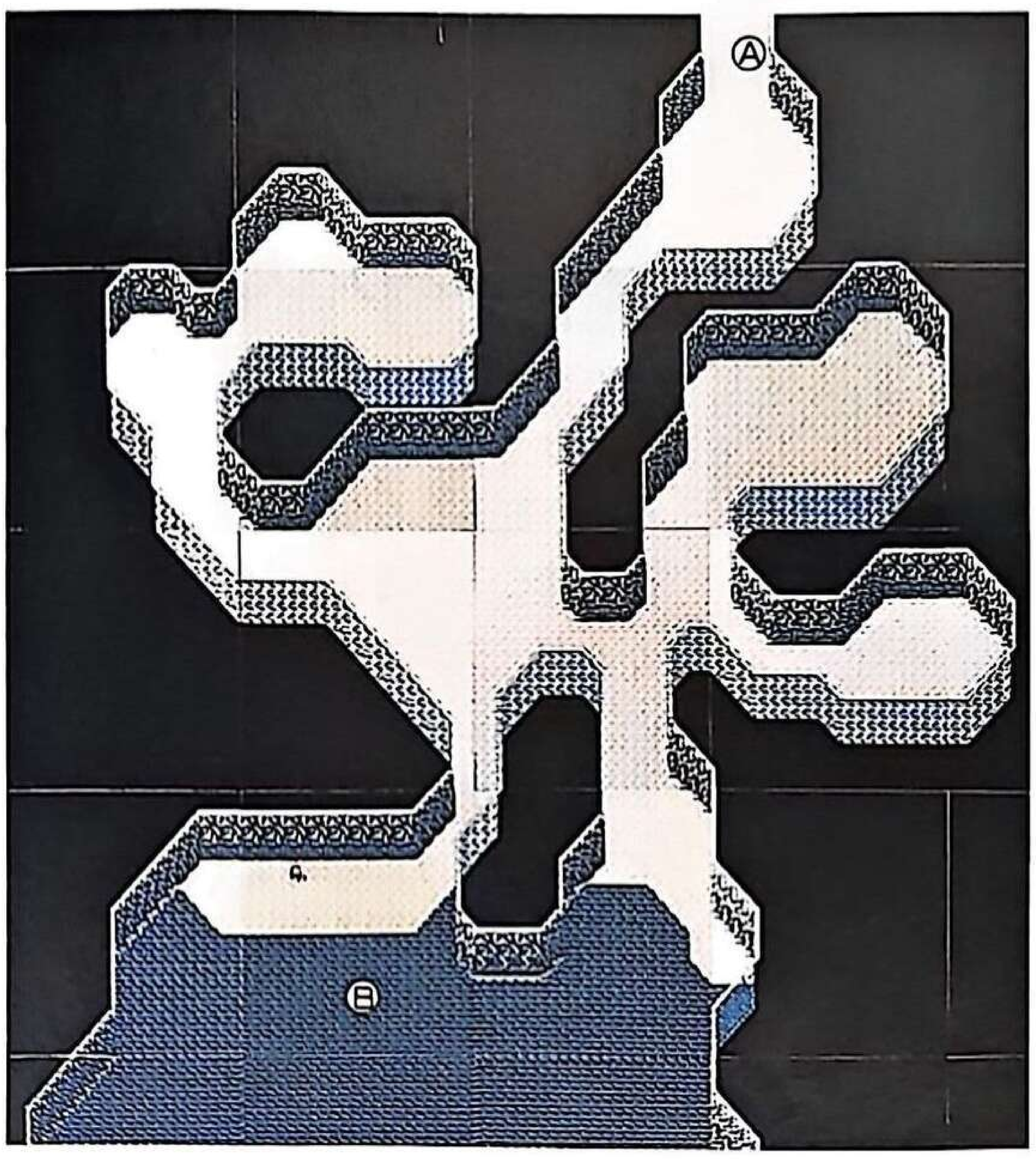
石をつかんで逃走します。
「まあいい。神の復活のための力は蓄えられた。次に会うことがあれば、そのときはおまえたちの最期だ」

結末 祭壇や、残された文書などを調べると、ソグランはここで、封印を解かれたミルリーフの魂の力を回復させていたことがわかります（あの赤い宝石のようなものがミルリーフの魂です）。また、ミルリーフの魂が復活すると、その体も復活するということもわかります。

ミルリーフが去ったことで、湖の汚れもおさまっていきます。精霊は喜び、のぞむならいつでも呼んでくれと言って、水晶に似た宝石「水の晶石」をくれます。これを持っていると、どこでも水の精霊魔法を使うことができます(魔法の効かない場所や、極端に水の精霊力が制限される場所では、効果が弱まります)。

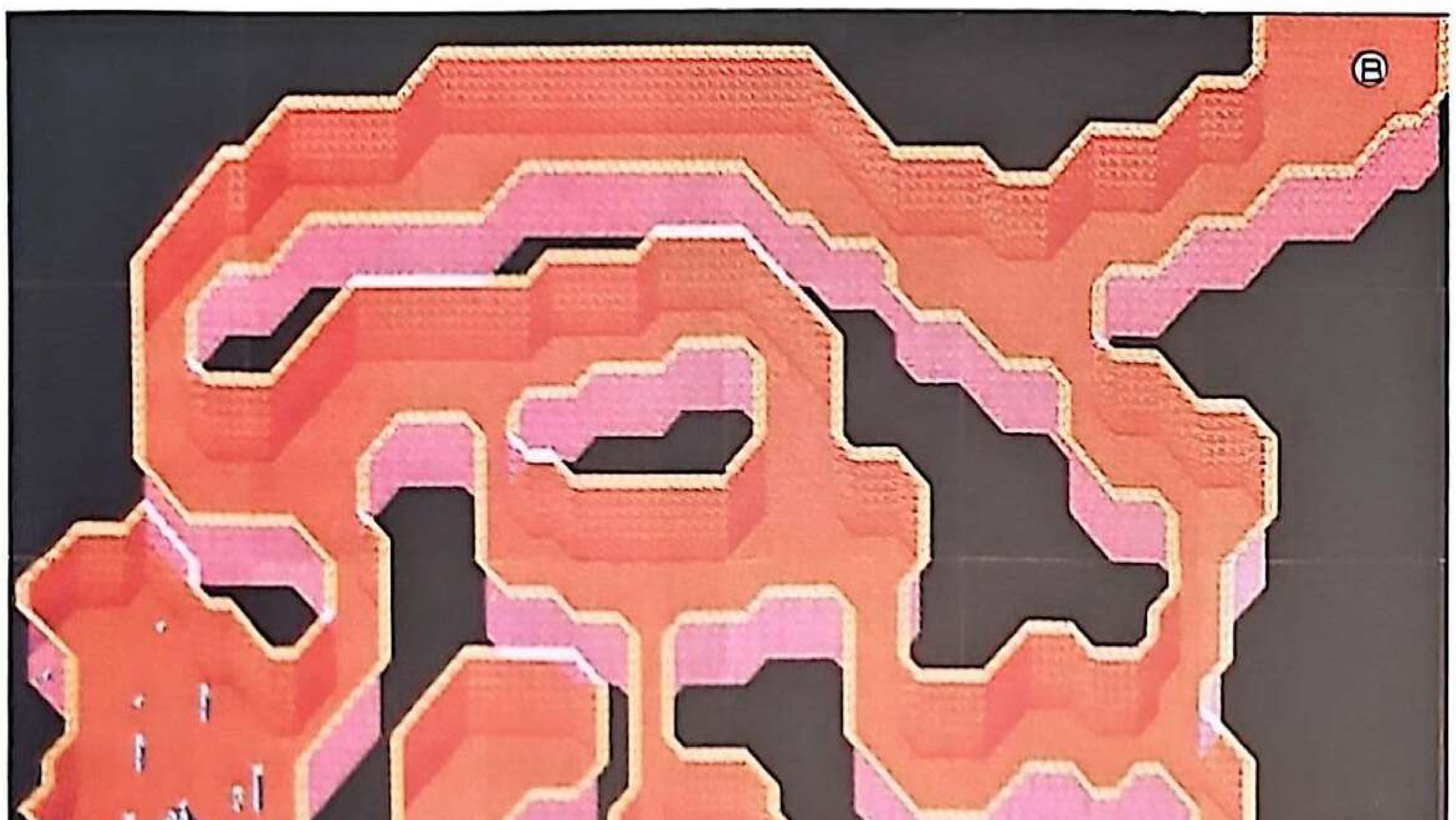
ガザーンの家へ戻ると、約束の報酬のほかに、何か美術品を持ち帰っていたなら、それに見合っただけのボーナスをくれます。得られる経験点は2000点です。

遺跡の先の水辺



湖底湖の中へは、水辺にあるほこらのウンディーネの協力がなくては入ることができません。このPC版のマップでは湖底も迷路のようになっていますが、テーブルトークのときにはこのような小細工は必要ありません。

湖の底



②ミルリーフの神殿へ（Ⓒへ）

Advice

このシナリオをやる時点で、プレイヤーキャラクターたちは、ミルリーフの封印を解いてしまい、あせっているでしょう。このシナリオの導入は、ミルリーフとはまったく無縁に見えますので、プレイをするときにも「すこし息抜きの気分で」と言って、フェイントをかけるといいでしょう。

ミルリーフ復活の予兆を感じさせたい場合は、あちこちの神殿で邪悪な存在の復活について噂されているとか、墓荒らしが出ているようだが、どうも中から這い出したようにも見える、などの情報を出してください。

〈SFC版での変更点〉
特にありません。

冒険談その57 SFC/PC

カーン砂漠へ

（SFC版タイトル「砂漠の民」）

●対応機種：SFC/PC　●対応レベル：4～5レベル
●依頼主：オラン「奇跡の店」のおやじ　●舞台：カーン砂漠（SFCでは堕ちた都市「レックス」）
●発生条件：①「謎の神像」、⑬「砂漠からの使者」、⑯「ナイトシェード現る」、㉔「神像の鉾」、㉕「盗賊たちの狂詩曲」、㊹「冒険者アイン」をクリアしている

Guide

オランの「奇跡の店」のおやじから魔術師ギルドにある、神像の矢を受け取りに行ってくれと頼まれた冒険者たちは、ギルドで矢が盗まれたと知らされます。仕方なく戻った「奇跡の店」で、今度は神像が盗まれてしまいます。

犯人の調査を始めようとした矢先、今度はナイトシェードの手下マーディが、砂漠の民の暗殺者に追われているのに遭遇します。一連の盗難事件は砂漠の民が引き起こしていたのです。

冒険者の店でマーディと再会した冒険者たちは、暗殺者たちが盗んだ品物を運び込んだ遺跡の場所を彼から聞きます。遺跡へ向かった冒険者たちは、しかし砂漠の民に追い詰められ、危ういところでナイトシェードに助けられます。

再度、遺跡へ向かったものの、すでに神像は持ち去られており、残っているのは砂漠の民の残党と、遺跡の神殿に残されていた「神狩りの竜」の伝承だけでした。

暗殺者のデータは256ページの「盗賊（腕利き）」、マザイは「戦士（親玉）」、ヴァルルードは「精霊戦士（親玉）」を使ってください。遺跡の中にいる砂漠の民の中には同ページにある「魔術師（親玉）」「魔法戦士（親玉）」レベルのキャラクターたちもいます。
ナイトシェードのデータは、敏捷度19　移動速度19　攻撃点14　打撃点10　回避点19　防御点8　生命点／抵抗値 18／15　精神点19／14　シーフ6　ソーサラー4　ファイター3
マーディは敏捷度18　移動速度18　攻撃点15　打撃点10　回避点13　防御点8　生命点／抵抗値 14／14　精神点15／14　シーフ5　セージ4　プリースト（チャ・ザ）2
カインズは敏捷度10　移動速度10　攻撃点14　打撃点14　回避点13　防御点9　生命点／抵抗値 18／15　精神点14／14　ファイター5　シャーマン5　シーフ3です。

導入　オラン周辺の町村の冒険者の店に行くと、「オランの奇跡の店のおやじが、あんたたちを探していた」と知らされます。「奇跡の店」へ行くと、おやじは神像の矢（SFCでは剣）が、パダの魔術師ギルドにある。交渉は済んでいるから受け取りに行ってくれと頼んできます。報酬は一人500ガメルです。

本編　うばわれた神像

パダの魔術師ギルドへ行くと、受付でかなり待たされます。やがて、深刻そうな顔をした受付が冒険者たちを奥の部屋に通します。奥には上役の導師がおり、矢が紛失――おそらく盗難にあったらしい。全力をあげて捜すので、奇跡の店の主人にしばらく待ってくれと伝えるように頼みます。

奇跡の店に戻ると、今度はおやじが血相を変えています。神像が盗まれてしまったのです。おやじ自身がいろいろ聞き込んだところでは、黒ずくめの盗賊風の男たちが、近くをうろついていたようです。主人は冒険者たちに調査を依頼します。

冒険者たちがどこか別の場所へ移動しようとすると、その途中でナイトシェードの手下のマーディが暗殺者らしき男たちに追われているのに出くわします。マーディは持っていた神像の武器（PCでは鉾。SFCでは矢）を冒険者に渡します。マーディは逃げますが、暗殺者たちは冒険者たちに襲いかかります。倒したあと服装を調べれば、砂漠の民らしいとわかります。

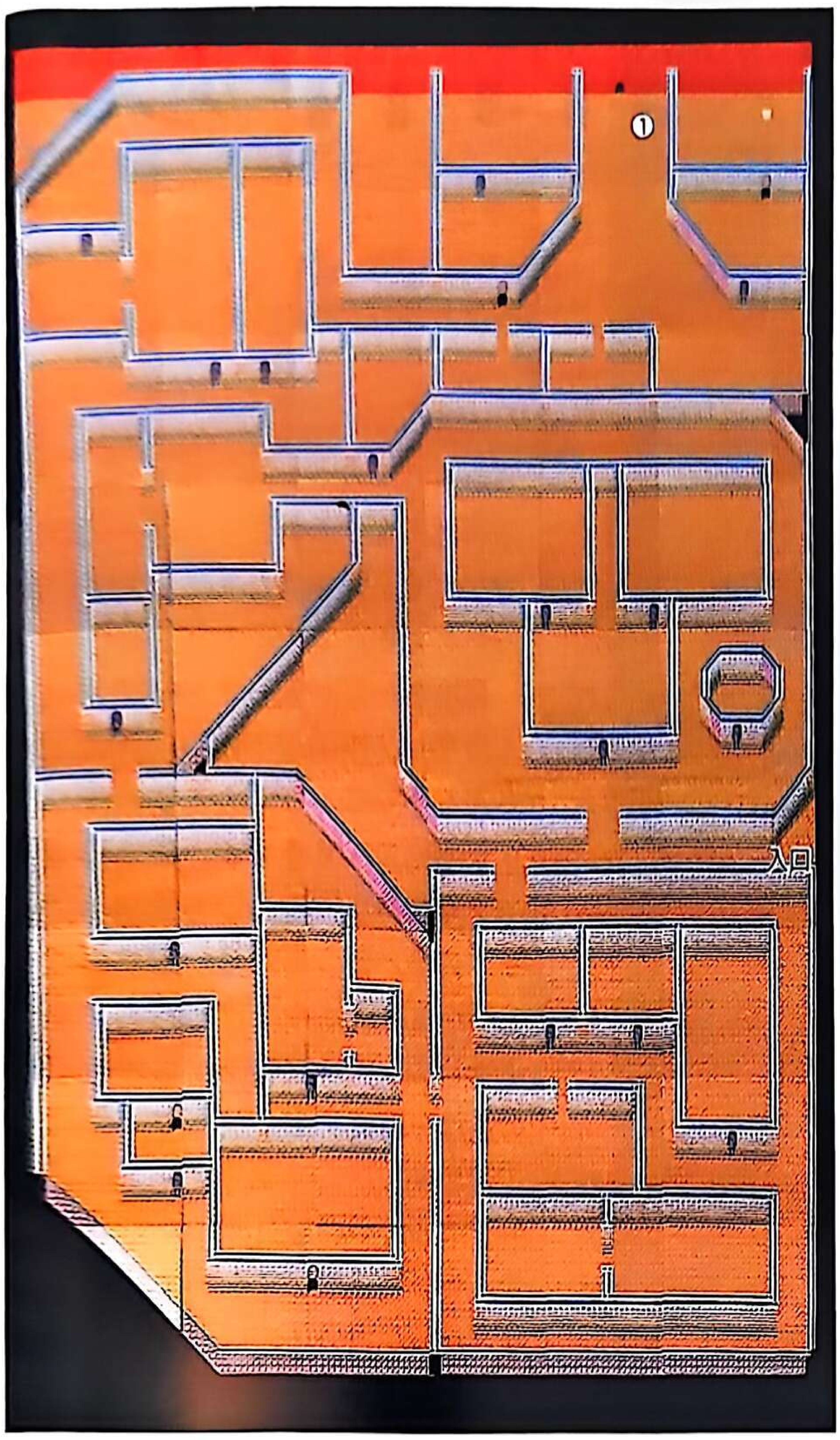
奇跡の店に、マーディの持っていた武器を持ち込むとおやじは喜びますが、相手が砂漠の民だと聞くと、受け取りを拒否します。暗殺者相手ではおやじではどうしようもないのです。

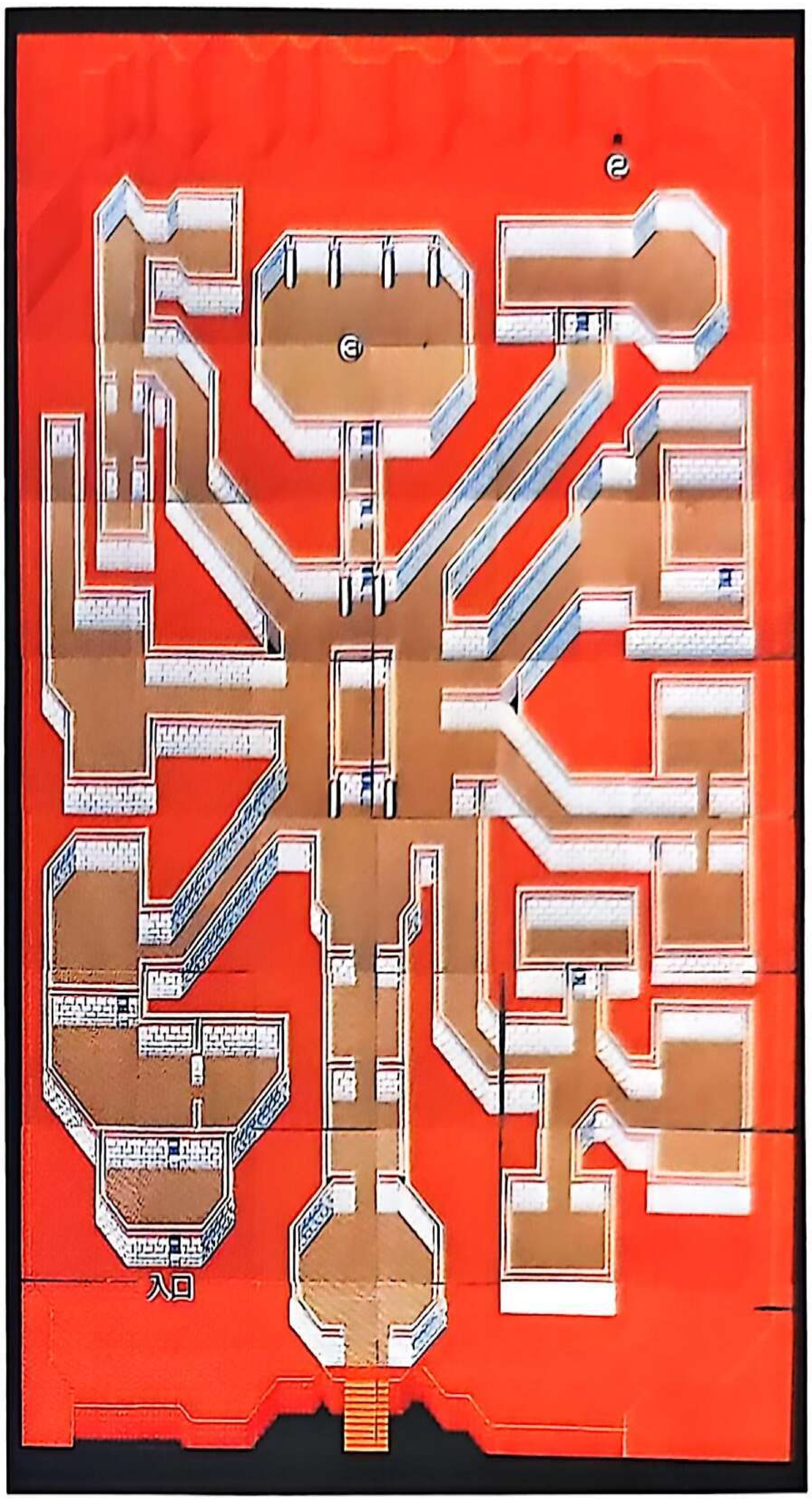
街に出ると再び砂漠の民の襲撃を受けます。今度は格が上の戦士ヴァルルードと、マザイが加わっています。マザイは⑬「砂漠からの使者」（P.38）で登場したラテリアとツーレの配下の者です。

ヴァルルードは無益な争いはやめ、神像の武器を渡すように言います。⑬「砂漠からの使者」でマザイに会ったことがあるなら、マザイも説得にあたります。神像の武器を渡せば、彼らはそのまま立ち去ります。拒否すれば容赦なく襲いかかってきます。いざとなれば、やじ馬を人質にとるかもしれません。武器を手に入れるまで、襲撃は繰り返されます。

武器を砂漠の民に渡したあと、冒険者の店などの酒場へ行くと、逃げたマーディが戻ってきます。そして〝冒険者たちが神像の行方を追っているのを知っていると言い、像が砂漠の民の遺跡に運ばれている。興味があるなら行ってみては？〟と場所を教えてくれます。遺跡の場所はPC版ではカーン砂漠、SFC版ではレックスの中です。

問題の遺跡はかなり奥深くにあり、洞窟や遺跡をいくつも通り抜けて行かねばなりません。ようやくそれらしい神殿の遺跡の前まで来ますが、ヴァルルードたち砂漠の民に見つかり、川岸に追い詰められます。と、そこにナイトシェードたちが乱入し、冒険者たちを川に突き落とします。川の下流には河原があり、冒険者たちはそこに流れつきます。ナイトシェードたちは別の通路やこの川を使って、砂漠の民の動きを調べていたのです。ナイトシェードも神像の武器を持っていたのですが、砂漠の民に盗み出されて、腹を立てて





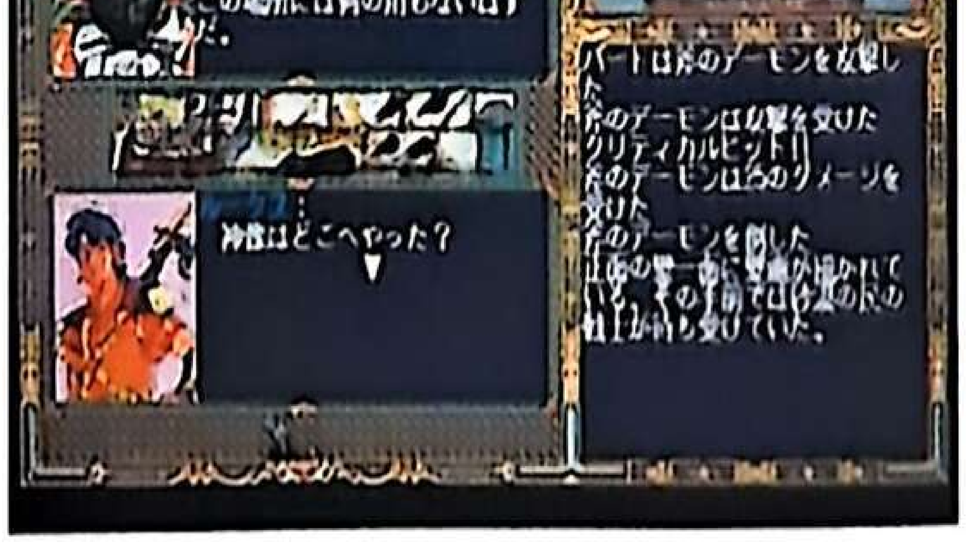
①洞窟へ
②洞窟より
③ボスのいる地点

います。しかし神殿にはかなりの人数の暗殺者たちがおり、うかつに手が出せません。ナイトシェードたちはひとまず退散すると言って立ち去ります。

このあとで神殿へ行くと、わずかに残った暗殺者たちがいるだけです。

神殿の祭壇には、神像と白い竜の姿が描かれています。

結末 奇跡の店のおやじに報告すると、おやじは神像はあきらめると言って、報酬として一人につき700ガメル払ってくれます。得られる経験点は2500ガメルです。



砂漠の民は排他的なことで知られています。彼らは太古の秘術を数多く知るがゆえに、他者にその秘密がもれることを恐れているのです。太古の強大な力を持つ魔術や技術は、現在の人々の手に余るものなのです。

神像をかたどった最深部のまわりには、多くの砂漠の民がいて、最初の接近では中に入ることはできません。しかし、一度ナイトシェードとともに逃走したあとで戻ってくると、砂漠の民たちはいなくなっています。
神殿の最深部の祭壇へ入るには、最深部のどこかにいる、武器の名前を持つデーモンたちを倒して、鍵になる武具を手に入れなくてはなりません。

Advice

このシナリオはパダ～オラン～エレミアにまたがる、大きなシナリオです。しかし、あまりに距離が離れていますので、どちらかといえば、SFC版と同じように砂漠の民はレックスの遺跡にいるとするか、オランのスラムにひそんでいるとしたほうがいいでしょう。
<SFC版での変更点>
SFC版では砂漠が冒険の舞台に含まれていないので、堕ちた都市レックスが舞台になっています。

冒険談
その58
SFC

異端の迷宮神殿

●対応機種：SFC　●対応レベル：4～5レベル
●依頼主：特になし　●舞台：オラン
●発生条件：㊸「ダンシング・オブ・デス」(P.98)を終了している

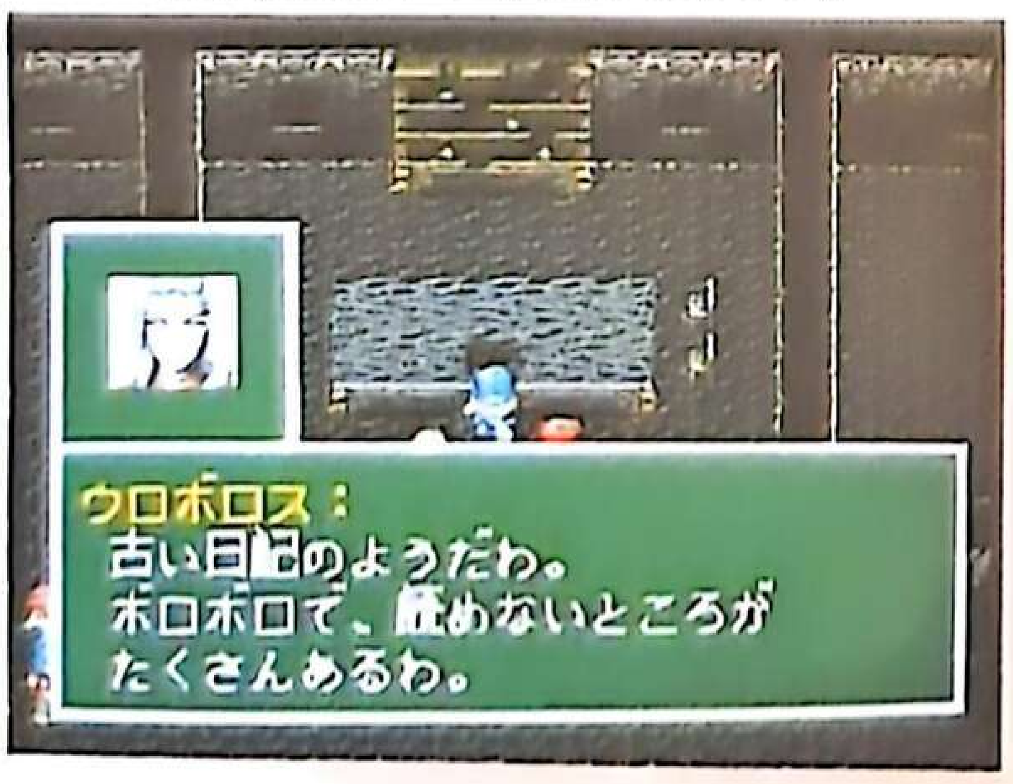
Guide

冒険者のもとに届けられた一通の手紙。それは「ダンシング・オブ・デス」の一件で出会った女性カーニアからの脅迫状だった。「ダンシング・オブ・デス」のアジトへ水晶球を持って来いとの要求を無視すれば、ミルリーフ信者が操る魔物が街の人々を襲います。

冒険者たちは水晶球を持って、「ダンシング・オブ・デス」のアジトからオランの地下にある古代の遺跡へ向かいます。そこにはミルリーフの魂を封じた神殿があったのです。

ミルリーフの神官ソグラン、手下のヒュー、カーニアが冒険者たちを待ち受けています。冒険者たちは水晶球を守り切ることができるでしょうか？

この遺跡は、ミルリーフの司祭ソグランの先祖が造った神殿跡なのです。



導入 冒険者たちが冒険者の店へ行くと、主人が一通の手紙を渡してくれます。手紙の表にはリーダー(か、目立つキャラクター）の名前が書かれています。内容は「この間はありがとう。今回はお願いがあって手紙を書きました。あなたがたの持つ水晶球を、早急に私たちに渡してください。場所は「ダンシング・オブ・デス」のアジト。来ない場合は、それなりの手段をとります。くれぐれも、お忘れなく。カーニア」

冒険者たちがアジトに向かわなかったり、魔術師ギルドに預けたままの水晶球を持たずにアジトへ行くと、カーニアやヒューから冒険者あてのメッセージが残された殺人事件が起こります。どの事件もデーモンを使った極悪なもので、メッセージは「水晶球を早く持ってこい」の一点張りです（水晶球を持たずにアジトへ行くと、下水道への隠し扉は、打ちつけられたように開きません。扉には「私たちは見ている。約束を違えるな。　ヒュー」とのメッセージが貼ってあります)。

本編 オランの地下遺跡

ミルリーフ側は、冒険者たちが水晶球をどのように保管しているか、知っています。冒険者たちはニセ物を用意しようとするでしょうが、探知系魔法を使われればすぐにわかってしまうことです。本物の水晶を持って行かなくては下水道への入口は開きません。

この下水道は古代の遺跡を流用したもので、他の下水道から入ることはできません。ただ、一カ所だけ外と出入りできる場所がありますが、街のゴミ溜め場に出ます（この入口を知っているのは、スラムのごくわずかな人間だけなので、冒険者たちにはわからなかったのです)。

冒険者たちが入って半時間あとに、ミルリーフ復活を不吉な神託として感じ取った、ファリスの神官戦士たちが下水道に入ってきます。彼らはまっすぐミルリーフ信者のいる遺跡へ向かいますので、冒険者たちが回り道などをしていると、途中で出くわすことになるでしょう。神官戦士たちは独自にこの遺跡を調査すると言って、先に進んで行きます。

下水道の中にはスラムからもあぶれた人々が住み着いています。しかし冒険者たちが出会うのは一人の少年だけです。少年は仲間がヒューとカーニアに連れ去られたこと、仲間たちは下水の奥にある埋もれた遺跡を掘り出すために働かされていることなどを話してくれます。

遺跡への入口は、巨大な円形の縦穴の途中にあります。縦穴の下には少年の仲間だった人たちの死体や、グラスランナーに似ていますが手足がひょろ長く、皮膚の色が浅黒い小人たちの死体が折り重なって倒れています。

縦穴から掘り抜かれた通路を抜けると、古代の屋敷跡に出ます。あちこちに死体がありますが、近づくと起き上がって襲いかかってきます（ゾンビ)。

屋敷に入ろうと門に近づくと、縦穴の下に倒れていたのと同じ小人たちが集まってきて、冒険者たちの行く手を阻みます。この小人たちは「シー」で、ミルリーフの魂を封じた魔法使いたちに命じられて、この遺跡を守っているのです。彼らは冒険者たちを「館に押し入り、仲間をたくさん殺したやつら」の仲間だと思っています。しかし、話

しあう余地はありますから、誤解を解けば、中にいる悪人たちを追い出す約束で門を通してもらえます。

屋敷の奥には壊れたゴーレムがあり、そのそばに転移用の「門」があります。「門」をくぐると古代の神殿に行き着きます。

神殿でモンスターと出会い、戦っていると、下水道で会ったファリス神官たちがやってきて手助けします（神官たちの数はパーティの戦力が弱い場合は多く、強い場合は少なくしてください）。

神殿の奥には封印の間があります。部屋の中央には3つの水晶球をはめ込むための台座があります。台座に近づくと、どこからか声が聞こえます。

「さあ、水晶球を祭壇に納めるのだ」

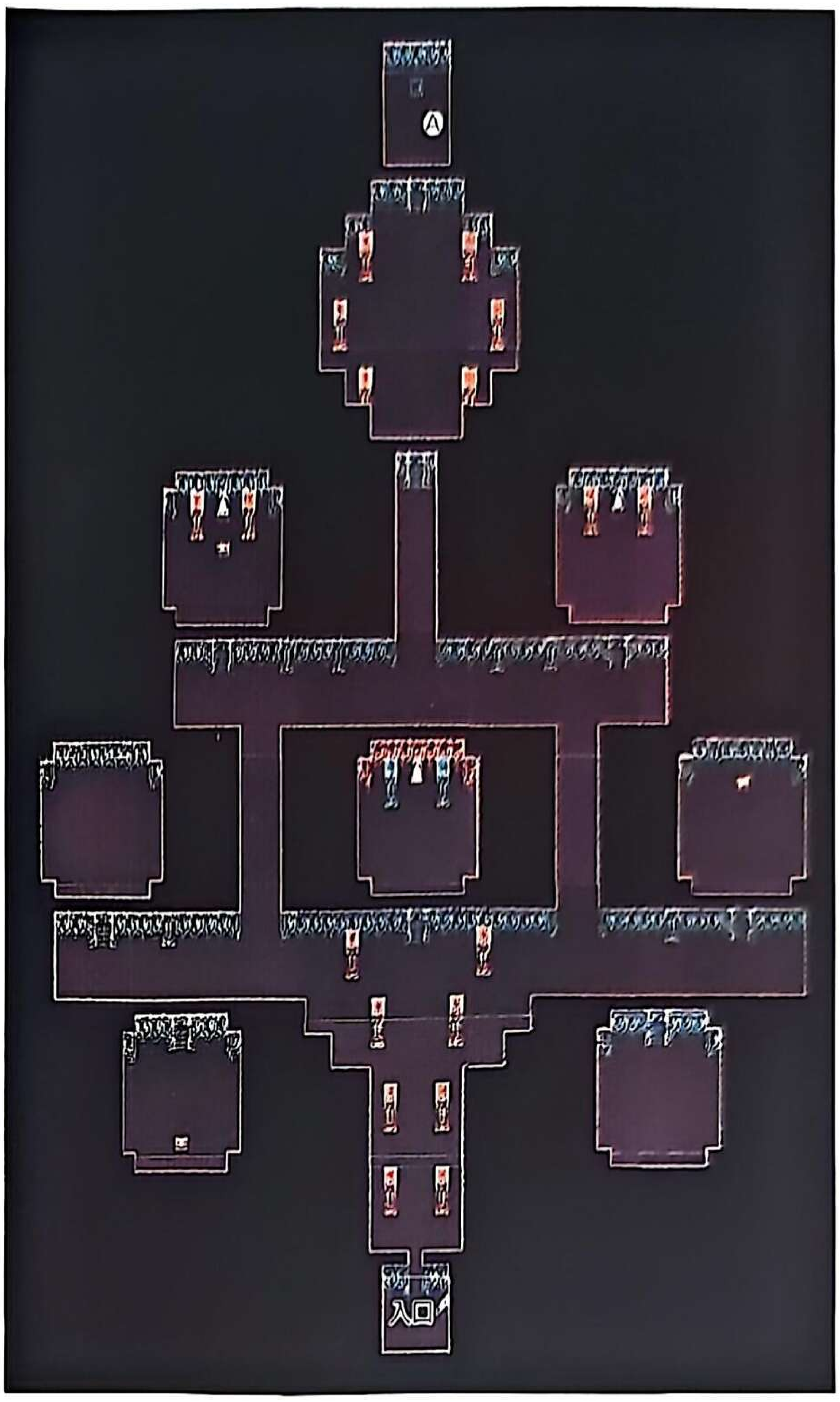
入ってきた扉が閉まってしまい開きません（外からかんぬきのようなもので押さえられているのです）。

水晶球を置くまで、この状態に変化は起きません。冒険者たちがあまりにも粘るなら、冒険者たちの親しい人々を（幻影で造り出して）一人ずつ殺すという手段に出ます。

水晶球を置けば、部屋の奥に金色の光を放つマミー（ミイラ）が現れて冒険者たちに襲いかかってきます。このマミーには炎に対する弱点がありませんが、攻撃は2ラウンドに一度しかできません。マミーが倒れると、その体から真っ赤な宝石が転がり出ます。

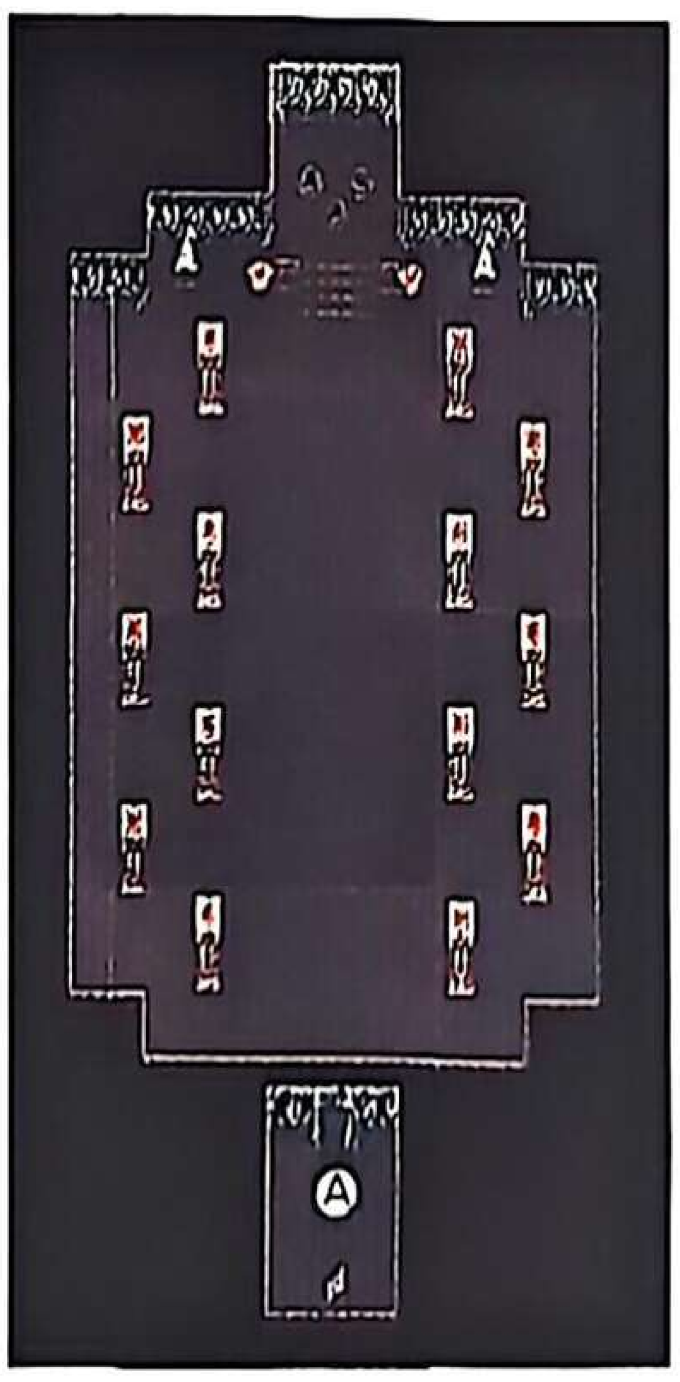
と、そこにソグラン、カーニア、ヒューの3人がテレポートしてきます。ヒューはデーモンを、カーニアはスケルトン・ウォリアーを呼び出して冒険者たちに襲いかかり、そのスキにソグランが宝石を拾い上げます。ソグランは「魔法使いどもがかけた、最後の封印も解け、神の魂がこの手に納まった。我が神ミルリーフの復活は間近だ」と喜びの声をあげます。ヒューとカーニアが「ソグラン様、お早く真の神殿へ」と言うと、ソグランはテレポートで姿を消します。

ソグランがいなくなると、入口の扉が破られ、ファリスの神官戦士たちが10名近く、駆け込んできます。



古代神殿／1階

1階の通路には罠が仕掛けてあり、地下道で出会ったファリス神官の一人が死んでいます。他にも小部屋の中にモンスターがいたりします。地下1階には封印されたミルリーフの魂を迎えるための祭壇があります。



地下1階

下水道にはジャイアント・ラットやバンパイア・バット、バイパーなどが現れます。254ページのデータを参照してください。ファリスの神官戦士のデータは258ページの「暗黒神官（腕利き）」、クルドのデータは「暗黒神官（親玉）」を使ってください。

カーニアとヒューのデータは「魔法戦士（親玉）」、ソグランは「暗黒神官（親玉）」を使ってください。

シーのデータ、神殿に現れるゾンビやグール、ワイトなどのアンデッドモンスター、マミー、スケルトン・ウォリアーは254ページにデータがあります。

結末 さすがのミルリーフ信者たちも、多勢に無勢ではかないません。しかし2人は死ぬまで戦いを止めないため、捕らえて情報を得ることはできませんでした。古代魔法王国時代に封印されていたミルリーフの魂は解放され、司祭の手によっていずこかへ持ち去られてしまったのです。

依頼を受けたわけではないので、報酬はありません。経験点は2500点です。

Advice

台座に水晶球を置かせるところで、冒険者たちが粘ってゲームのテンポがくずれるかもしれません。もしも、このシナリオが始まる前に、手持ちの水晶球をすべて魔術師ギルドに預けている場合は、ギルド内部にミルリーフ信者がいて、彼にすべての水晶球が奪われる導入が使えます。盗んで逃走した人物の足取りを追うと、「ダンシング・オブ・デス」のアジトにつながればいいでしょう。

この導入は富士見書房「異界への門」に収録された、同シナリオ「異端の迷宮神殿」で使われています。

冒険談その59 PC

ブランドネームはマンティコア

●対応機種：PC　●対応レベル：4～5レベル
●依頼主：エレミア「考え込む野兎亭」のおやじエルウッド　●舞台：エレミアの南部にある遺跡
●発生条件：⑭「冒険者は珍味を求む」(P.40)か、⑳「カルーラの巣」(P.52)、㊿「人騒がせなレシピ」(P.224)をクリアしていること

Guide

アレクラストーの食通であるノドレッド師が最高の味だと讃えたオレンジを求めて、冒険者たちは遺跡に潜ります。謎かけマンティコアを退けて、この珍味を入手できるでしょうか。

PCではマンティコアの出す謎に、アイテムを使うことで答えますが、テーブルトークでは言葉で表現できるので、解決のための特殊なアイテムは不要でしょう。

導入 冒険者たちが「考え込む野兎亭」を訪ねると、店のおやじのエルウッドが依頼を持ちかけてきます。

今度は、ある遺跡に生えているオレンジの実を取ってきてほしいという依頼です。一口にオレンジといっても、ただのオレンジではありません。アレクラストーの舌を持つノドレッド師が、最高の味だと語った代物なのです。

報酬はパーティ全員で2000ガメルです。

依頼を引き受けた場合、例によって店員のロバートが同行して、遺跡の場所まで案内してくれます。

本編 マンティコアの謎かけ

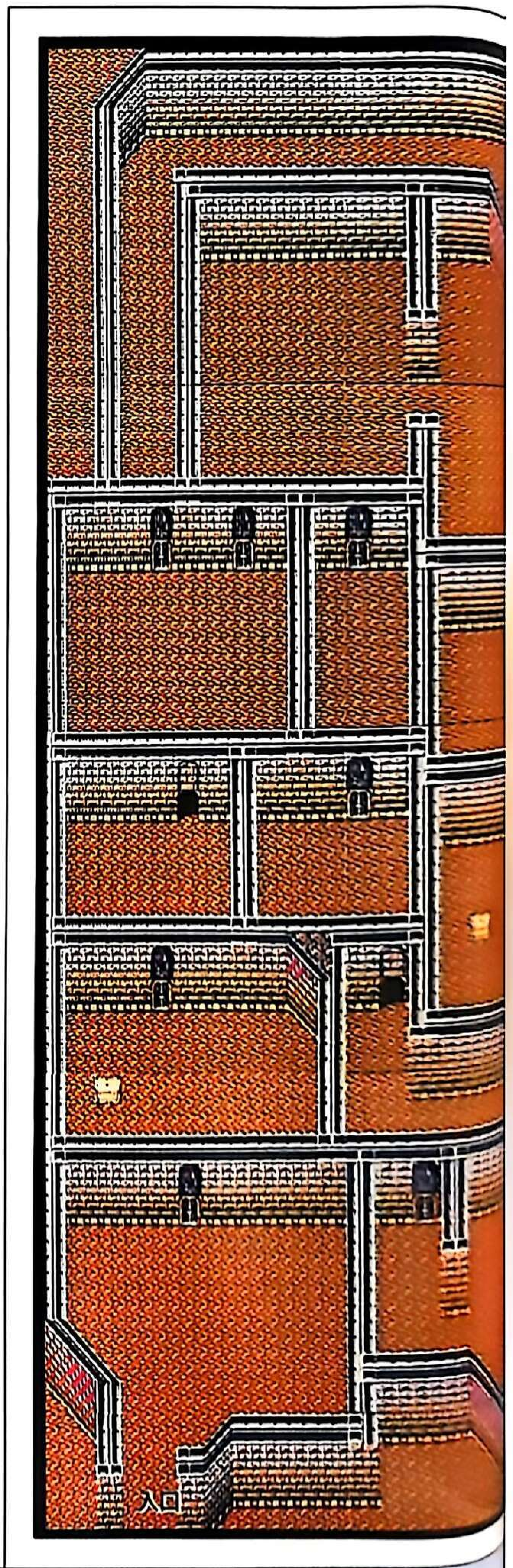
問題の遺跡は、エレミア南部の荒れ地にあります。荒れ地にはグリフィンなどのモンスターも徘徊しています。最近起きた崖崩れのせいで、遺跡の入口である洞窟は見つかりにくくなっていますが、邪魔な岩を掘り起こすのはそう難しいことではありません。

遺跡内部にはさまざまなモンスターが徘徊しています。一方、発見される宝も貴重なものが数多くあります（光晶石、闇晶石、水晶石、炎晶石、氷晶石、雷晶石の6つを含みます）。

この遺跡の奥にある中庭にオレンジの木が生えているのですが、木のそばにはマンティコアが居座っています。オレンジを手に入れるには、戦ってマンティコアを倒すか、マンティコアの出す謎かけに答えるかしなければなりません。

マンティコアの謎かけは、「中庭にある池に放り込んだ小石を、何も濡らすことなく自分の手でつかみ上げる方法は？」というものです。「池に氷晶石を投げ込んで水を凍らせ、解けないうちに氷を砕いて小石を拾い上げる」が正しい答えです。

いずれの手段にせよ、マンティコアを退ければ、オレンジが入手できます。試しに一つ食べてみれば、まさに最高



の味です。

結末 「考え込む野兎亭」に帰りつけば、エルウッドが温かく迎えてくれます。見事、冒険者たちがオレンジを持って帰っていたなら、エルウッドは報酬を支払うやいなや、さっそく味見を始めます。冒険者たちもお相伴にあずかることができます。

しかし、オレンジはそれほどおいしいものではありません。遺跡のオレンジがおいしかったのは、冒険の真っ只中で、一時の休息として食べてこそだったのです。

冒険者たちが正直においしくないことを告げたなら、エルウッドは無駄足を踏ませてしまったことを詫びて、追加の礼金を払ってくれます。

この冒険で得られる経験点は1500～2000点ぐらいが望ましいでしょう。

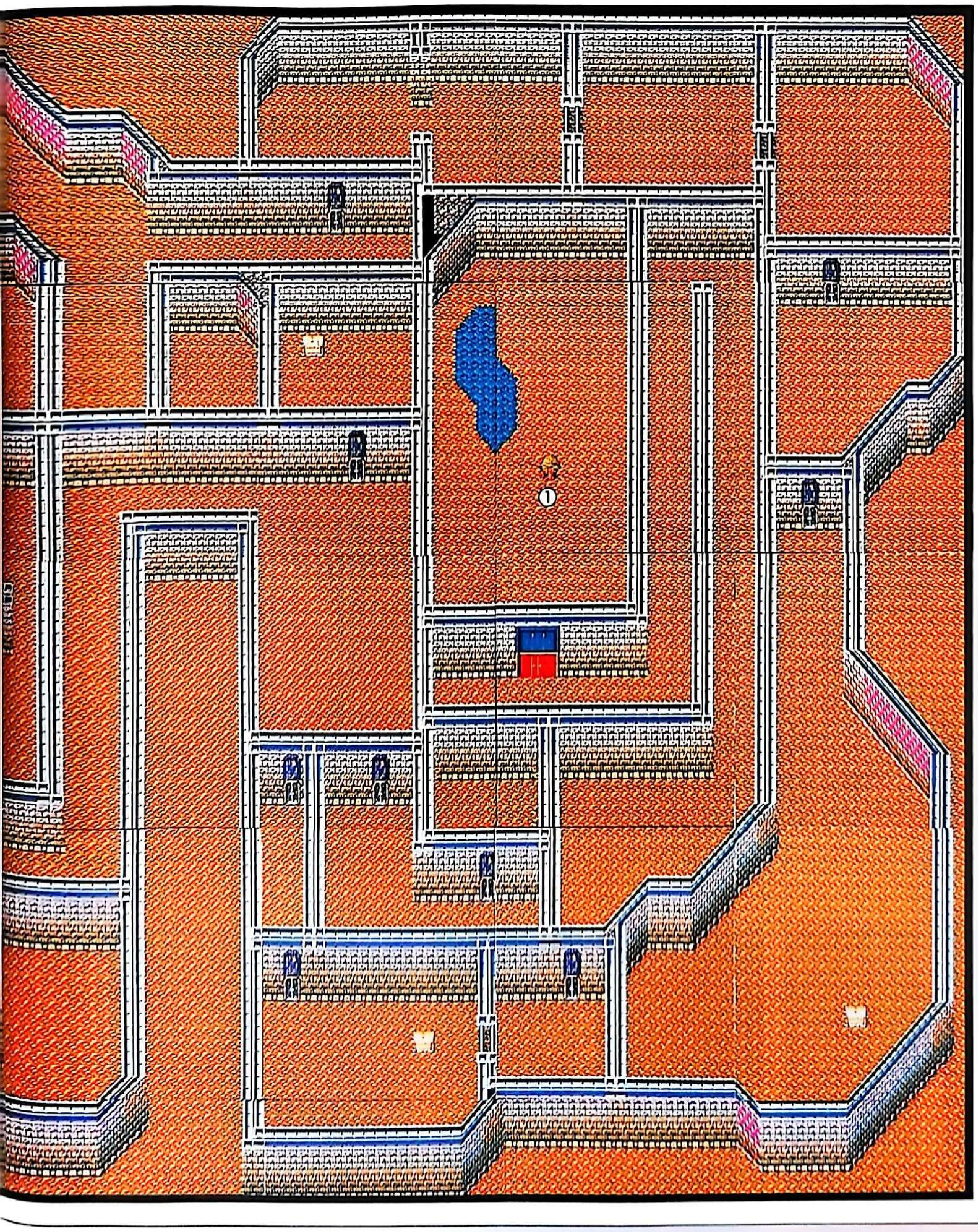
野生のオレンジは、おそらく実が小さくてすっぱく、おいしいものではないでしょう。

Advice

テーブルトークであれば、マンティコアの謎かけに対して、別の有効な方法を思いつくこともあるでしょう。マスターは柔軟に対処してください。

また、思い切って謎自体を別の物にかえてもいいでしょう。その場合は、光晶石や氷晶石などの宝物も、変更してかまいません。

荒れ地に登場するモンスターは、ハーピー、タイガー、グリズリー、グリフィンなどです。データは254ページにあります。遺跡内部にいるモンスター、グレムリン、ホブゴブリン、オーガー、パイソン、ガーゴイル、マンティコアのデータも同ページにあります。



洞窟

遺跡の中にある宝箱には、さまざまな魔法の水晶が入っています。マップの右奥近くにいるマンティコアの出す謎に答えるためには、宝箱の中に入っている水晶のうち、どれかを使って謎の答えを実践しなくてはなりません。

①オレンジの木

冒険談その60 SFC ブラックハウンドの謎

●対応機種：SFC　●対応レベル：4～5レベル
●依頼主：ホープ村の村長の息子　●舞台：ホープ
●発生条件：特になし

Guide

ホープ村を騒がせる怪物を倒そうとした冒険者たちは、村長の座を狙う魔術師の陰謀に巻き込まれます。冒険者たちは村長の息子を助けて、悪の魔術師に挑みます。

村一番の変わり者（？）ザック老人。が、この後、冒険者たちは彼に助けられるのです。

導入 冒険者たちがホープ村の宿（山沿い亭）に泊まろうとすると、店の主人が「夜中に外で物音がするが、決して見るな」と忠告します。なんでも3年ほど前から謎の怪物が出没するようになり、その姿を見た者は不治の病にかかるというのです。くわしいことを主人に聞こうとすると、ザックという名の老人が話しかけてきます。先の村長であったガードという魔法使いが不正の発覚により追放されたことを逆恨みして、新村長のケルシュに怪物をけしかけているのだと彼は語ります。しかし証拠はありません。他にも酒場の客から、森で黒い大きな獣を見かけたとか、村はずれにある遺跡が怪しいとかの噂が聞けます。話を聞くうちに夜は更け、宿の酒場は閉店します。

本編 呪いの黒犬、呪いの…猫？

そして真夜中、謎の怪物が出現します。山沿い亭に泊まっていた場合、犬の唸り声のような音で目覚めます。村の東のほうから、仔牛ほどもある真っ黒い犬のような怪物――ブラックハウンドがやってきたのです。ブラックハウンドは冒険者に気づくと真紅の瞳で睨みます。対象は目標値14の精神力による抵抗ロールに成功しないと、途端に気分が悪くなって気を失います（精神力が0になります）。ブラックハウンドは真西にある村長の家に直行します。冒険者たちが止めなければ、村長は瀕死の重傷を負ってしまいます。

翌日、村長の息子のロイドから怪物退治の依頼があります。報酬は一人あたり400ガメルです。依頼を受ければ、ロイドと一緒に怪物探しに出かけることになります。噂話を集めたり、怪物の足跡を調べたりすれば、ブラックハウンドは東西に直線移動していることがわかります。

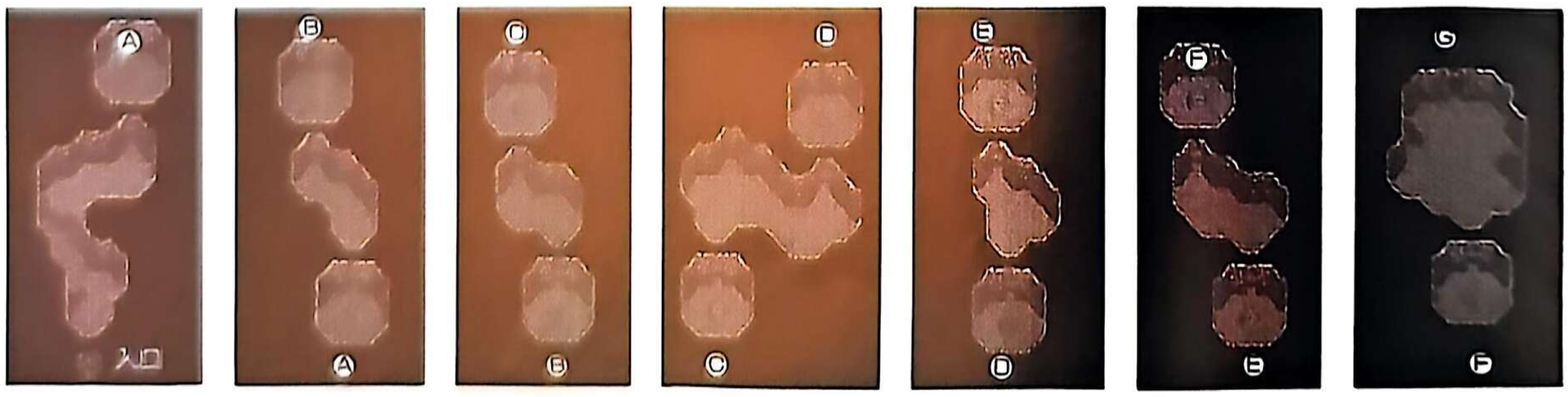
村の西には、狩小屋があるだけで、不審な点はありません。

村の東の森では、一直線の焦げ跡が見つかります。それをたどると洞窟に行き当たります。洞窟内部には酒場の噂話にもあった遺跡があります。遺跡のあちこちにはテレポーターが仕掛けられており、罠にかかった冒険者たちは遺跡内のばらばらな場所にテレポートさせられてしまいます。テレポーターを制御するレバーを見つけて停止させれば簡単に合流できますが、ロイドだけは見つかりません。

遺跡のいちばん奥の部屋には、輝くペンダントを身につけたローブ姿の老人が立ち尽くしています。実は、魔術師ガードがはぐれたロイドをスリープ・クラウドで眠らせ、遺跡で見つけた魔法のペンダントで2人の身体を交換し

古代遺跡への道

単純なワープで繋がった通路ですが、ある一つのワープ装置に眠りの罠が仕掛けられています。目が覚めると一緒にいたはずのロイドがいなくなっています。



①隠し部屋(Ⓗへ)

古代遺跡

遺跡にはガードの体に入れられたロイドと、魂が入れ替わった犬と猫がいるだけです。ロイドはまだ自分の体に何が起こったのかわからずにいます。

くしまったのです。ロイドは自分の姿が変わって呆然としています。

この部屋の隣には隠し部屋があり、ペンダントをつけた犬と猫が閉じ込められています。猫は元気よくニャンニャンと部屋を駆け回り、犬は部屋の隅で顔を洗っています。中身が入れ替わっているのです。これらの魔法のペンダントには持ち主の魂を吸い取る力があります。魂を吸い取ったペンダントを別の魂のない身体にかければ、ペンダントの中の魂がその身体を操ることができます。本当の身体にかけ直せば、魂は元の身体に戻ります。ガードは、まず犬と猫で実験してみたわけです。このことは、セージ技能による難易度9の宝物鑑定に成功すればわかります。

さて、村ではロイドの身体を借りたガードが、村人たちを扇動して冒険者たちを待ち構えています。村人たちは帰ってきた冒険者たちを見つけると、「ロイドさまを裏切って遺跡の宝をひとり占めしようとしてもそうはいかん！」と叫んで、一斉につかみかかります。ガードもスリープ・クラウドを使って援護します。その胸にはペンダントが輝いています。捕まれば、身ぐるみはがされて村の西はずれの狩小屋に閉じ込められます。村人たちは正気を失っているようで、どんな説得も通じません。

冒険者たちが逃げ出した場合、物陰から呼び止める声があります。ザック老人です。彼は正気を保っており、冒険者たちを自宅にかくまってくれます。冒険者たちが捕まっているなら、ザックは荷物を持ってきて、脱出させてくれます。彼の話によると、一足先に帰ってきたロイドが村人たちを広場に集め、懐から古ぼけた壺を取り出して蓋を開けたのだそうです。すると不思議な煙が上がり、村人は冒険者たちが裏切ったというロイドのいい加減な説明を熱狂的に受け入れてしまったというわけです。ロイドのしゃべり方はガードそっくりだったので、彼が化けているのだとザックは思っています。

ガードは息子の姿を使って村長の座を合法的に奪おうとしています。冒険者たちが村長宅に駆けつけたとき、言い争う親子の声が聞こえます。しかし、村長が口論中に息子の正体を見抜いたため、ガードはブラックハウンドを召喚して村長を殺そうとします。冒険者たちが助けなければ、村長は死んでしまいます。

冒険者たちと戦うことになった場合、ガードは「俺を殺せばロイドは元の身体に戻れないぞ」と言っておどかします。これは真実です。冒険者たちはガードを眠らせるか、気絶させるか、ペンダントを奪うかしなければなりません。ガードが戦闘不能になると、ブラックハウンドは制御不能になり、壁を破って西へ走り去ります。ガードに操られていた村人たちも正気に返ります。

結末 ロイドの魂の入ったペンダントを、ロイドの身体につけてやれば、ロイドの魂は自分の身体に帰ります。ガードの身体が死んでいても、ペンダントさえ持ってきていれば、ロイドは元に戻れるということです。

村長の生命を守ってガードを倒し、ロイドを元に戻せば冒険は成功です。約束の報酬を受け取ってください。この冒険で得られる経験点は1500〜2000点ぐらいが望ましいでしょう。

ロイドの体さえ無事ならガードの体を殺してしまっても大丈夫なのですが……。

Advice

ペンダントの効能を見抜けなかった場合は、オランの魔術師ギルドなどで鑑定してもらえばいいでしょう。魔法のペンダントは、1組50000ガメルで奇跡の店などで売ることができます。

ブラックハウンドの呪いも、気絶などではなく、本物の病気や恐怖症などにしてもいいでしょう。

ロイドのデータは256ページにある「戦士（腕利き）」を使ってください。ガードのデータも同ページの「魔術師（親玉）」ですが、魂が入れ替わったときには、能力値も完全に入れ替わるとしてください。ブラックハウンドのデータは254ページにあります。

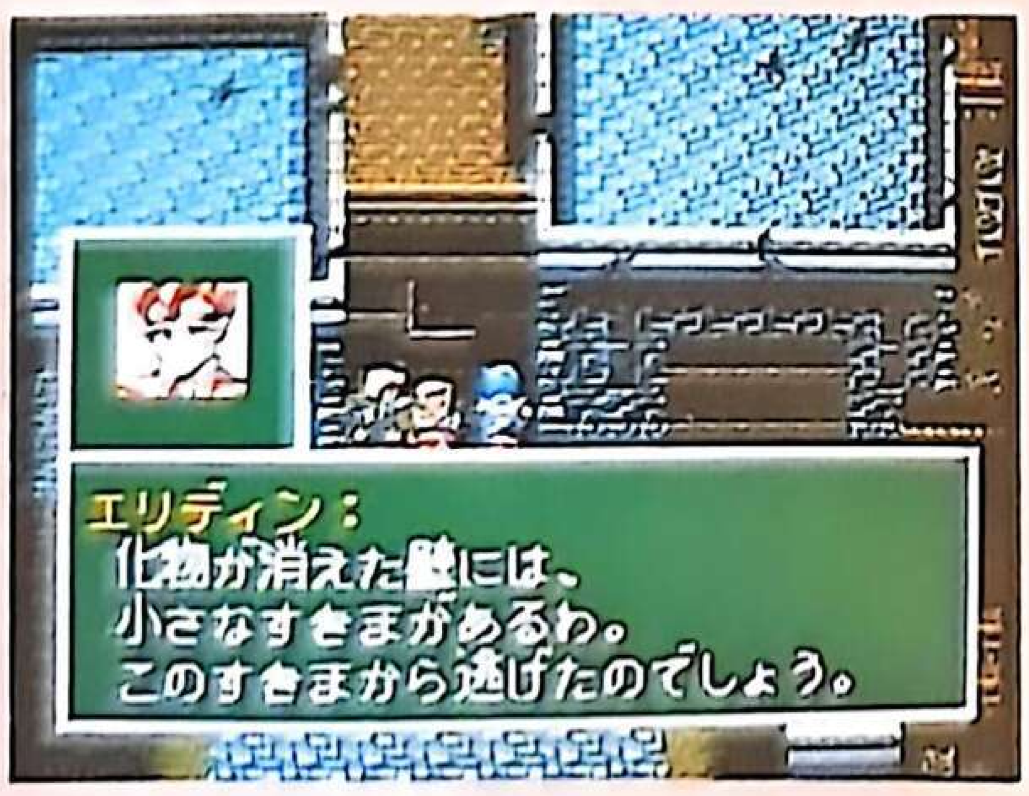
冒険談その61 SFC　暗黒の儀式

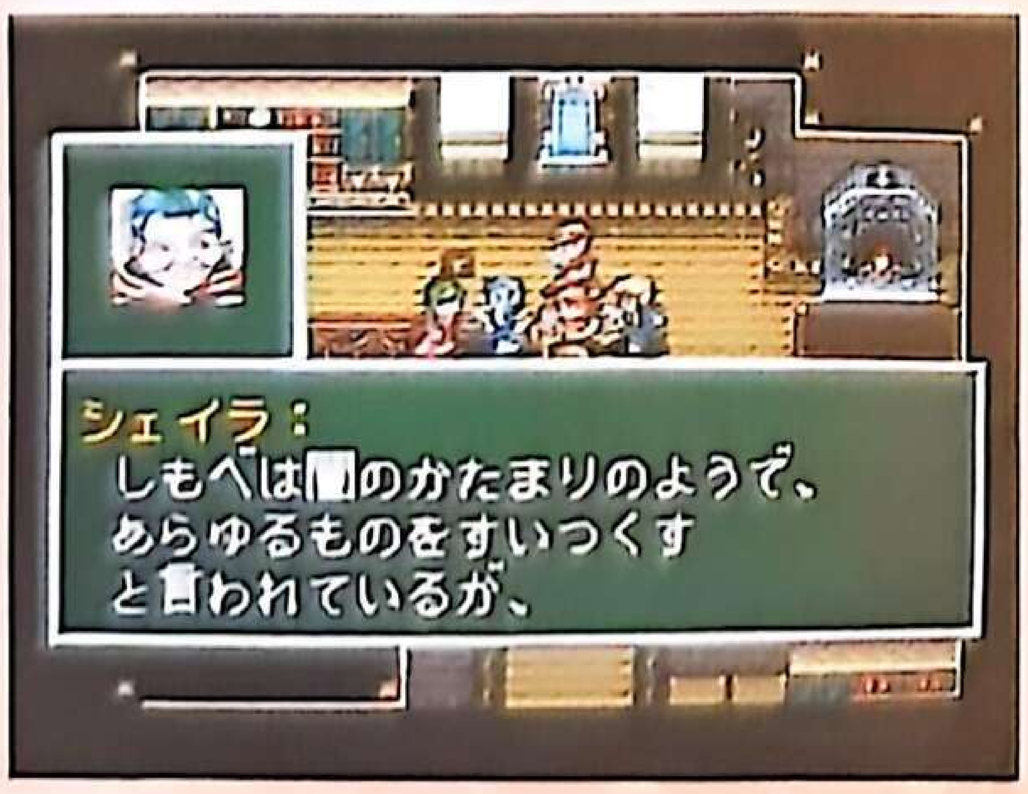
●対応機種：SFC　●対応レベル：4～5レベル
●依頼主：カゾフの警備兵司令ゼノン　●舞台：カゾフ
●発生条件：特になし

Guide

カゾフのスラムを恐怖のどん底に陥れた連続猟奇殺人事件。調査するうちに浮かび上がったのは、暗黒神の忌まわしい下僕の姿でした……。

混沌の神ザタタの下僕は、液体のような体を持っているので、どんな場所にも入り込めますし、通常の攻撃でとどめをさすことはできません。





導入

仕事を探していた冒険者たちは、冒険者の店の親父に、連続殺人事件の調査の仕事があると教えられます。依頼人はカゾフの警備兵司令で、報酬はパーティ全員で2500ガメルです。くわしい話は警備兵詰所で聞くことになります。

本編　スラム街連続猟奇殺人事件

カゾフの警備兵司令ゼノンの話によると、事件は主にスラムの西で起こっています。被害者は判明しているだけで10人以上。老若男女関係なしで、手足を折られて血を抜き取られています。調査に行った警備兵も被害にあっています。ゼノンの考えでは、犯人はモンスターです。彼は、まず警備兵から情報を聞くように勧めます。しかし、警備兵は縄張りを荒らす冒険者たちを歓迎していません。事件はスラムのみで発生しているという話と、同僚が影のような化け物に襲われるのを見たという話が聞けますが、それ以上のことは自分でスラムの酒場で調べるようにと突き放されます。

スラムの酒場などで情報を集めると、次のような噂が集まります。殺人犯は3カ月ほど前から出没しています。暗黒神の信者説、砂漠の蛮族説などがありますが、その姿は影のような化け物だといわれています。出現場所も決まっているようです。

冒険者たちが夜中にスラムの現場近くにいた場合、悲鳴が聞こえます。警備兵の3人が怪物に襲われています。影のようなその怪物には魔法の武器以外は通じません。ダメージが加えられれば、怪物は背後の壁の隙間から逃げてしまいます。助けられた警備兵たちは急に好意的になります。彼らは礼として、情報屋のダイを紹介してくれます。

ダイは山ねずみ亭という酒場にいます。酒を2、3杯もおごれば、アルという男が怪物に襲われたが全く無事だったことと、彼はケンカをして警備兵に捕まったことを教えてくれます。アルは、警備兵の詰所内の牢に入れられています。彼は自分のメダリオンが身を守ったと語り、釈放を条件にメダリオンを譲ろうと申し出ます。どの道そろそろ釈放する予定だったので、冒険者たちが頼めばアルは釈放されます。

メダリオンを自分で鑑定する場合、セージ技能による難易度8の宝物鑑定が必要です。成功すれば、暗黒魔法に関係した魔除けの護符であることがわかります。魔術師ギルドに頼めば確実に鑑定は成功します。そして、形なき神ザタタに関するものだということも突きとめてくれます。メダリオンの正体がある程度わかったうえで、魔術師ギルドや冒険者の店の親父に相談したなら、暗黒魔法にくわしいシェイラという老婆を紹介してくれます。

シェイラは気のいい老婆で、冒険者たちが頼めば喜んでメダリオンを鑑定してくれます。彼女の見立てでは、メダリオンは形なき神ザタタの下僕を呼び出すために必要な護符です。これがないと、召喚者は下僕に殺されてしまうのです。ザタタは形あるものすべてを憎むマイナーな暗黒神の一柱です。今回呼び出された下僕はごく弱いものですが、退去の儀式を行わない限り、倒しても倒しても蘇ります。退去の儀式を行うには、正確な召喚方法を知ることが必要です。シェイラは、下僕を呼び出した魔法円を見つけて、その構

成を調べてくるようにと言います。

召喚者の住み家を見つけるための手がかりはいくつかあります。山ねずみ亭のダイに頼めばアルに再会できます。金を払えば、アルはメダリオンをモリアという魔術師からすったことを教えてくれます。また、冒険者の店や警備兵詰所で暗黒魔法に手を出しそうな人物の居場所を尋ねることもできます。その場合も、モリアという人物が浮かんできます。

モリアの家は、化け物がよく出現する界隈にあり、今は無人で荒れ果てています。魔法円はその地下室にあります。魔法円の横には、手足を折られてミイラ化したモリアの死体が倒れています。冒険者たちが魔法円に触れると、中央からザタタの下僕が現れて襲いかかってきます。しかし、メダリオンを持ってきていたり、ダメージを与えたりすれば、すぐに逃げ出します。

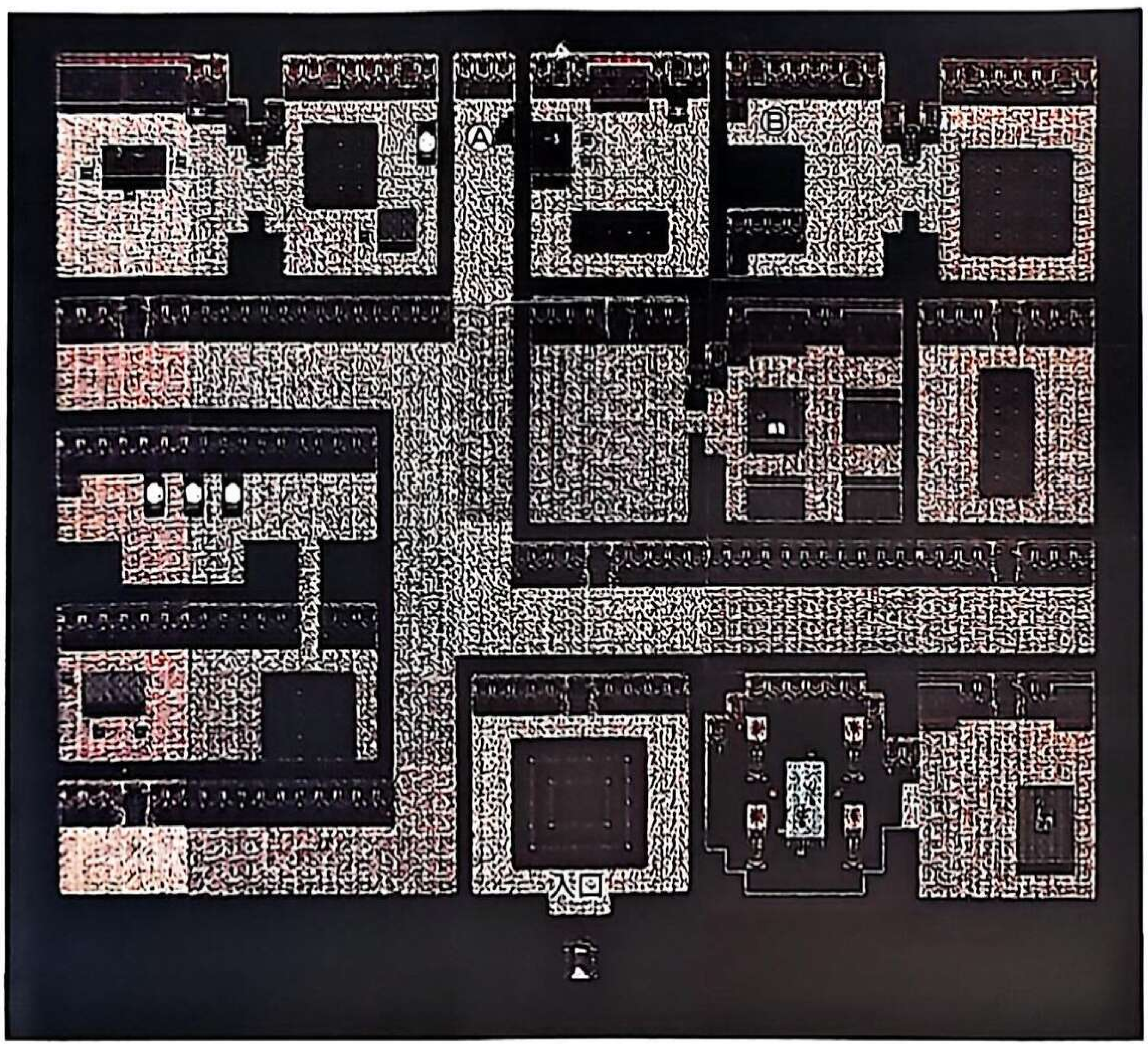
魔法円の構成を調べてシェイラに告げれば、彼女は退去の儀式を教えてくれます。魔法円の一文字を書き換えて呪文を唱えればいいのです。シェイラは呪文を記した巻物も渡してくれます。儀式を実行すれば、魔法円から魔力は失われ、ザタタの下僕も異界へと去っていきます。

結末 ザタタの下僕を異界に送り返せば冒険は成功です。ゼノン司令も、この仕事がかなり危険だったことを認め、パーティ全員で3000ガメルを払ってくれます。この冒険で得られる経験点は1500～2000点ぐらいが望ましいでしょう。

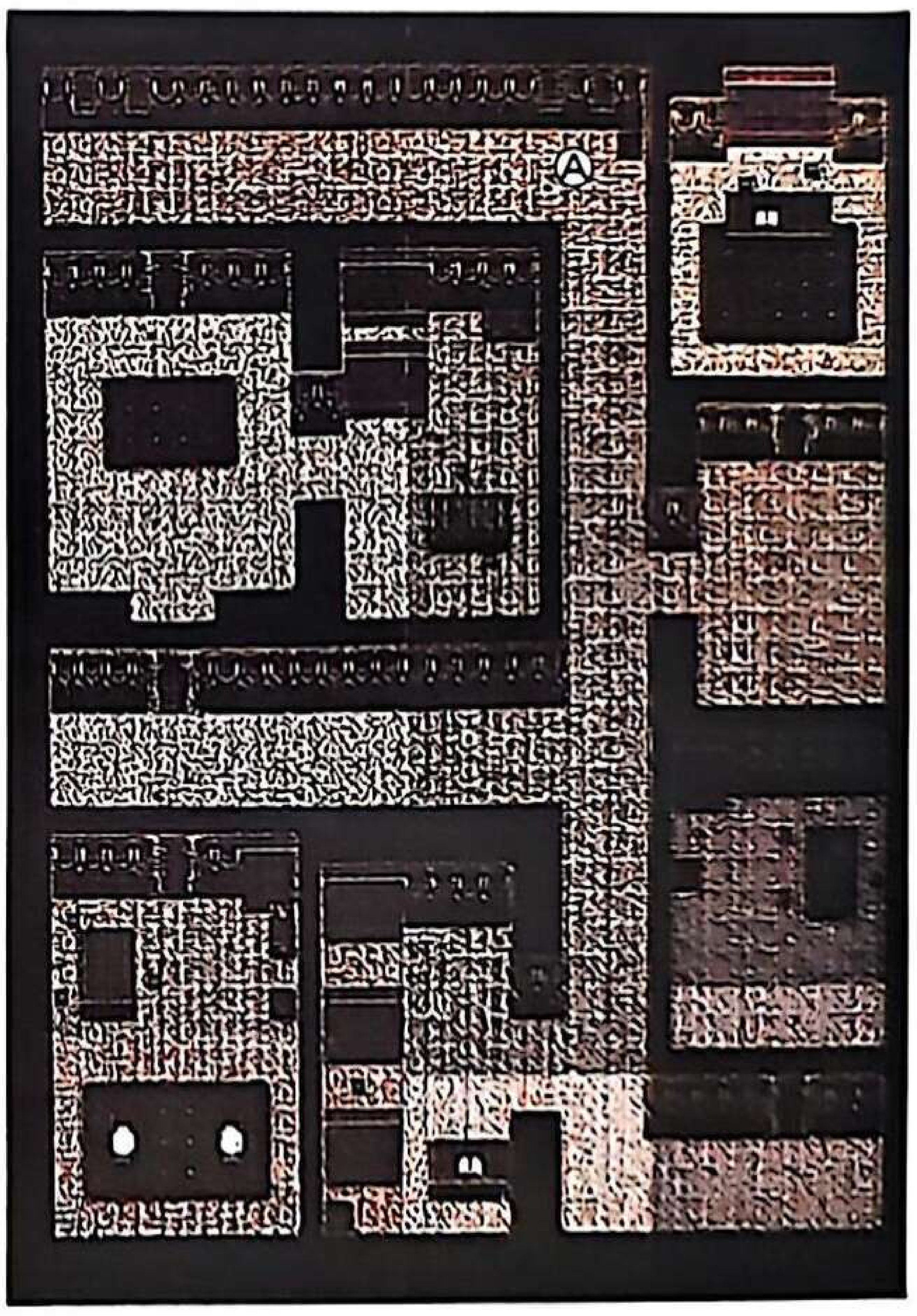
Advice

ザタタの下僕を退去させる儀式が盛り上がりに欠けると感じるようなら、儀式をとり行った後で、ザタタの下僕を倒すことが必要だとしてもかまいません。魔法円を書き換えたことで、ザタタの下僕は狂暴化して逃げ出さなくなりますが、メダリオンの効力もなくなるとすればいいでしょう。

警備兵たちのデータは256ページの「戦士（腕利き）」を使ってください。ザタタの下僕のデータは、レベル4　知名度14　敏捷度99　移動速度16　攻撃点14　打撃点11　回避点13　防御点6　生命点／抵抗値23／14　精神点／抵抗値40／13　特殊能力としては、通常武器無効、古代語魔法5レベル(11)です。

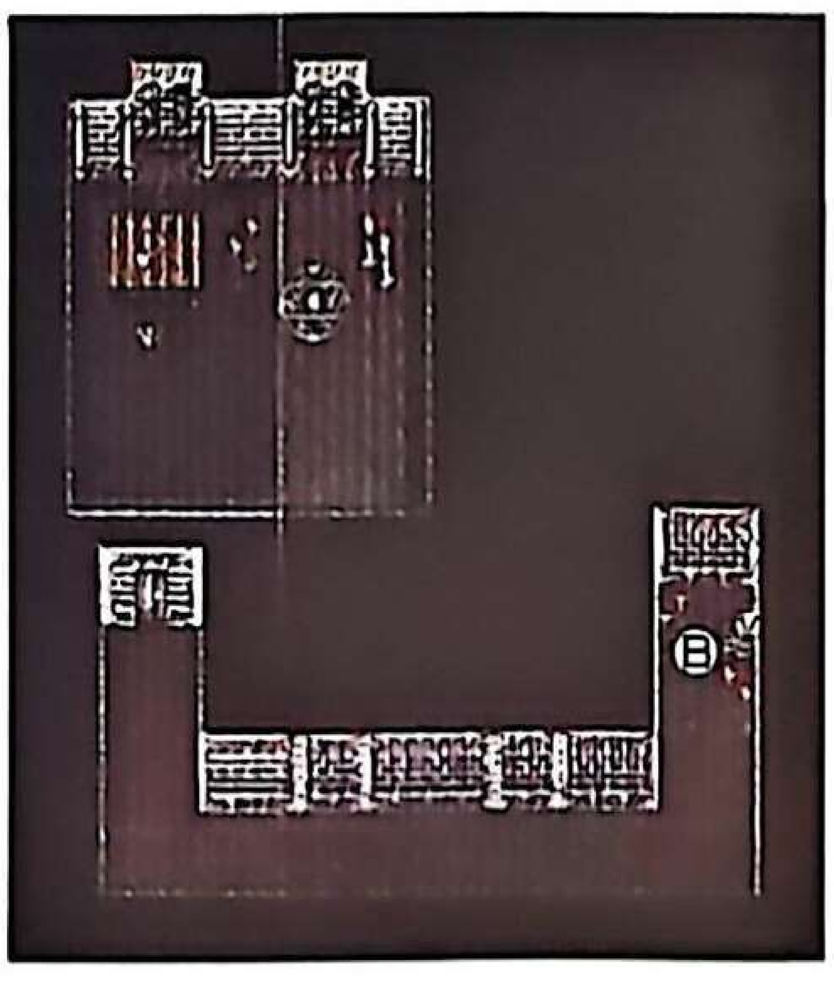


1階



2階

魔法使いの館／地下1階



モリアの家は無人ですが、ジャイアント・スパイダーやバンパイア・バットがすみついています。2階建ての家ですが、2階を調査する必要は、特にありません。

冒険談
その62
SFC/PC

死者の島

●対応機種：SFC/PC　●対応レベル：5レベル　●依頼主：(スタート時点)エレミアの老婆シェイラ、船長のクリーズ　(本編)最高導師マナ・ライ　●舞台：ミード湖(SFC版では堕ちた都市レックス)、オラン、オラン南部の海　●発生条件：⑰「カーン砂漠へ」(SFC版タイトル「砂漠の民」)と、⑮「落星のダンジョン」か⑯「異端の迷宮神殿」を終えていること。

Guide

オランの南の海で起こる、船の失踪事件とモンスター騒動を解決するため、問題の海へ向かった冒険者たちが目撃したのは、何隻もの幽霊船でした。

幽霊船で見つけたアイテムを持って魔術師ギルドを訪れた冒険者たちは、最高導師マナ・ライからじきじきに、新しい使命を与えられます。なぜなら、南の海や、ミード湖で起こっている異変は、すべて冒険者たちが解放してしまった邪神ミルリーフのしわざだったからです。

ミード湖の湖底にあった神殿で、司祭ソグランを倒したのも束の間、ソグランはおのれの肉体をいけにえとして、ミルリーフを南の海にある島へ移動させてしまいます。島は古代に滅ぼされたはずのミルリーフの体であり、島は生き物のようにアレクラスト大陸――オランへと近づいて来ます。

冒険者たちは、まだ未完全なミルリーフを討つために、おぞましい邪神の島へと向かいます。最後の戦いが始まったのです。

導入 この冒険が始まる前に、冒険者たちは「南の海にモンスターが出て、船が何隻も失踪している」「ミード湖で原因不明の汚染のために大量の魚が死んだ」という2つの噂を聞きます。

港のある街（エレミア、オラン、カゾフ）の冒険者の店で、「南の海のモンスター退治を手伝わないか」と持ちかけられます。報酬はひとまず一人800ガメルですが、仕事を達成したあとでボーナスが出ます。

一行が興味を示したなら、港にいるクリーズ（ＳＦＣ版ではバグナン）船長に会うように言われます。

この依頼を断った場合は、本文で幽霊船目撃の後に起こるミード湖の異変調査の依頼を出してください（ミード湖の調査はミルリーフがかかわっていることがはっきりしているので、冒険者たちは断ることができません）。

本編　死者の鼓動

港へ行くと、１隻だけ船出の準備をしている大型船があります。船長のクリーズは冒険者たちを招き入れ、「腕の立つメンバーが加わるのは大歓迎だ。まもなく出港するから必要なものがあるなら言ってくれ」と言います。装備品などは、よほど高価なものでない限り船長が用意してくれます。

船には冒険者たち以外にも、傭兵や戦士、魔術師ギルドから派遣された魔術師などが乗っています。

港を出た船は、一路南の海域へと向かいます。１日目はなにごともなく過ぎますが、２日目から海上に不気味な色合いのクラゲや海草が浮かび、水の精霊力に異変が起こります。

２日目の夕刻、２隻の幽霊船と遭遇します。どちらも数十年は海の底にあっただろう朽ち果てた代物です。幽霊船は隣接すると、乗っていたアンデッドたちが乗り移って来ます。船は片方の船に乗っている船長のアンデッドが持つ、ミルリーフのメダリオンを奪えば沈んでしまいます。

戦いが終わったあと、見張りがさらに幽霊船が近づいてこようとしていると告げます。船長は王やファリス神官、魔術師ギルドに報告して援軍をたててもらわなくては無理だと判断して、ひとまずオランへ戻るように命令します。船に乗っている人々は、冒険者たちが持っているメダリオンは、魔術師ギルドで調べてもらったほうがいいだろうとアドバイスします。オランへ戻ると、船長も冒険者たちに、今回の報告も兼ねて、魔術師ギルドへ行くように言います。

魔術師ギルドへ行くと、受付が「ちょうどよかった。あなたがたを捜していたのです。バレン導師がお待ちです」と、奥の部屋に案内します。

部屋には高名な元冒険者のバレン導師がおり、冒険者たちに「ミード湖でアンデッドが大量に現れて、周辺の村々が壊滅状態に追い込まれている。君たちがはからずも復活に手を貸してしまったミルリーフのしわざのようだ。何組かの冒険者や傭兵たちを先行させて調査に当たっているが、君たちもすぐに向かってくれ」と命じて「ウォーター・ブリージング」の魔力を持つ水晶を渡してくれます。

冒険者たちがメダリオンを見せると、「それはミルリーフの紋章だ。幽霊船のアンデッドが持っていたのか？　……おそらく事態は私たちが思っているよ

りも深刻かもしれない。それはしばらく預からせてくれ」と受け取ります。

ミード湖の周辺にある村のうち、小さなボルやフロスの住人は、みんなトインやホープに避難しています。

ミード村だけが周囲にはりめぐらせたモンスターよけの壁のおかげで持ちこたえていますが、やはりほとんどの住人は避難しており、先行していた冒険者や傭兵たちの拠点になっています。

ミード湖は濁りはて、腐臭を漂わせています。周囲には深い霧がたちこめ、夜になると霧にまぎれてアンデッドが襲ってきます。

先行していた冒険者たちは、ミード湖の底に神殿のような建物があることと、湖の岸辺にある古代の採掘作業の基地だったらしい遺跡が、湖底に続いていることを突き止めています。

冒険者たちがそこへ向かうなら、残っている冒険者や傭兵が数名同行します。遺跡はひたすら地下へと下りて行き、やがて湖とつながる水辺へ行き着きます。水の精霊力は消えかかっていますが、バレン導師からもらった水晶があれば、自動的に「ウォーター・ブリージング」の効果が表れます。

湖底に下りて行くと⑰「ドワーフの麻薬」に登場した、不気味な海草が生い茂っており、湖底の中央に古い遺跡が建っています。遺跡の中には空気があり、ミルリーフの信者やアンデッドたちがいます。

神殿の奥で司祭のソグランが信者とともに、肉体を再生しつつあるミルリーフ（死者の体でできた巨大な肉塊）に、いけにえと祈りを捧げています。

冒険者たちとの戦いで倒れたソグランは、おのれの体をいけにえとした最後の力で、ミルリーフを「真の神殿」に転移させます（ソグランも一緒に転移します）。

湖の異変はおさまりますが、かわってオランの南から嵐の雲が押し寄せ、海での異変が本格化します。

オランへ入ると、魔術師ギルドからの伝令が迎えに来ます。冒険者たちはそのまま魔術師ギルドの三角塔の上の階へと案内され、そこでバレンと最高導師マナ・ライに会います。

二人は冒険者たちからミード湖での出来事を聞いたあと、南の海に大量の幽霊船とモンスターの群れが現れたと告げます。そしてそれらの向こうには、小さな島があり、徐々にアレクラスト大陸に近づいてくるのです。

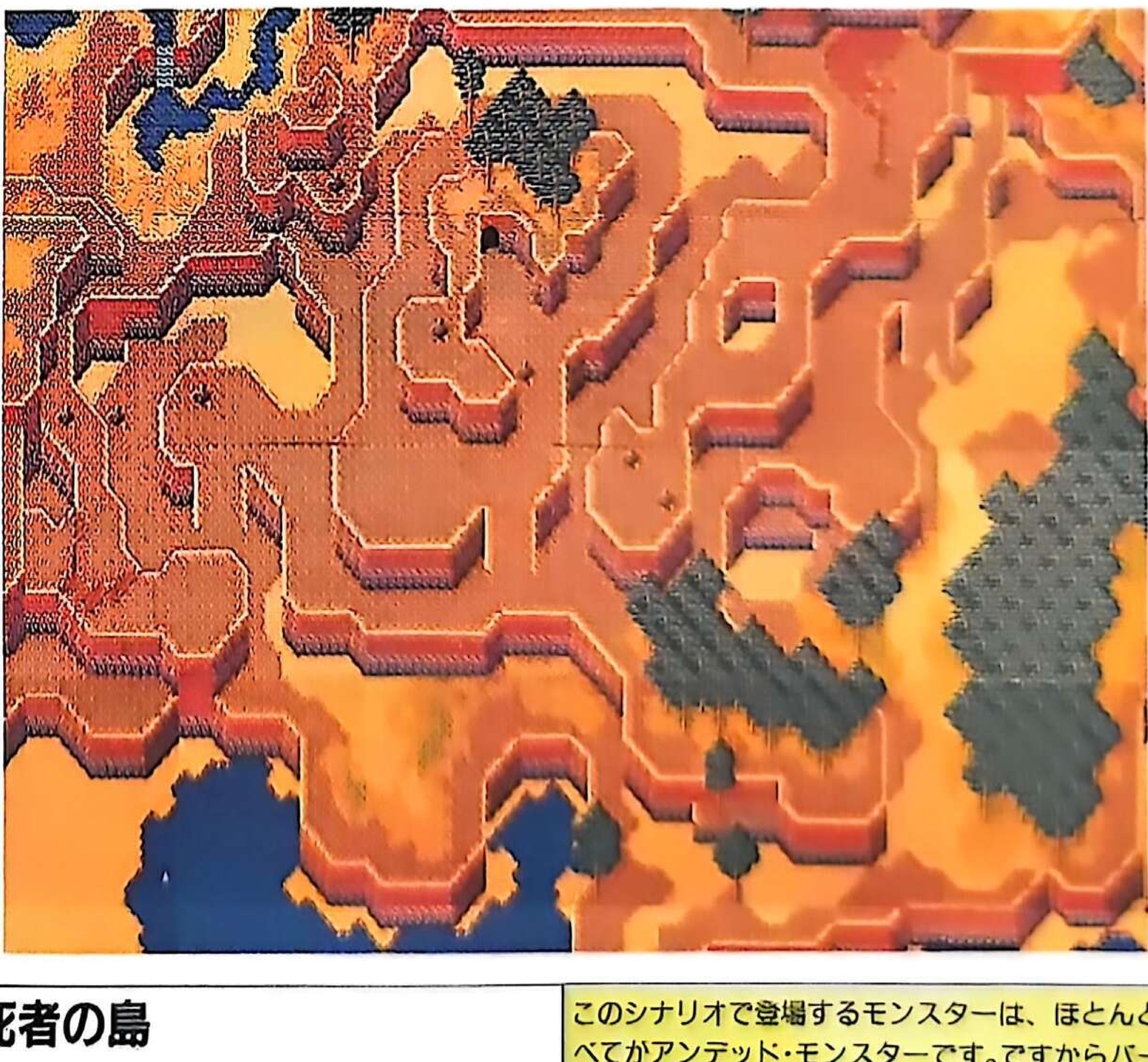
その島は古代に滅ぼされたはずのミルリーフの体です。復活したミルリーフはさらなるいけにえを求めて、この大陸に攻め寄せようとしているのです。

マナ・ライはミルリーフが不完全なうちに倒さねばならないと言い、島へ行く船と有志は集まっているので、冒険者たちも加わるように言います。嫌がるかもしれませんが、マナ・ライは幾度となくミルリーフの司祭と渡り合ってきた冒険者たちに望みを託しているのです。

冒険者たちには魔法の武器や防具、守り石（生死判定を自動的に成功させる）、スケープ・ドール（ダメージを肩代わりする人形）、高ポイントの魔晶石などが渡されます。

港に行くと頑丈そうな戦船があり、バグナン船長が出迎えます。ほかにも

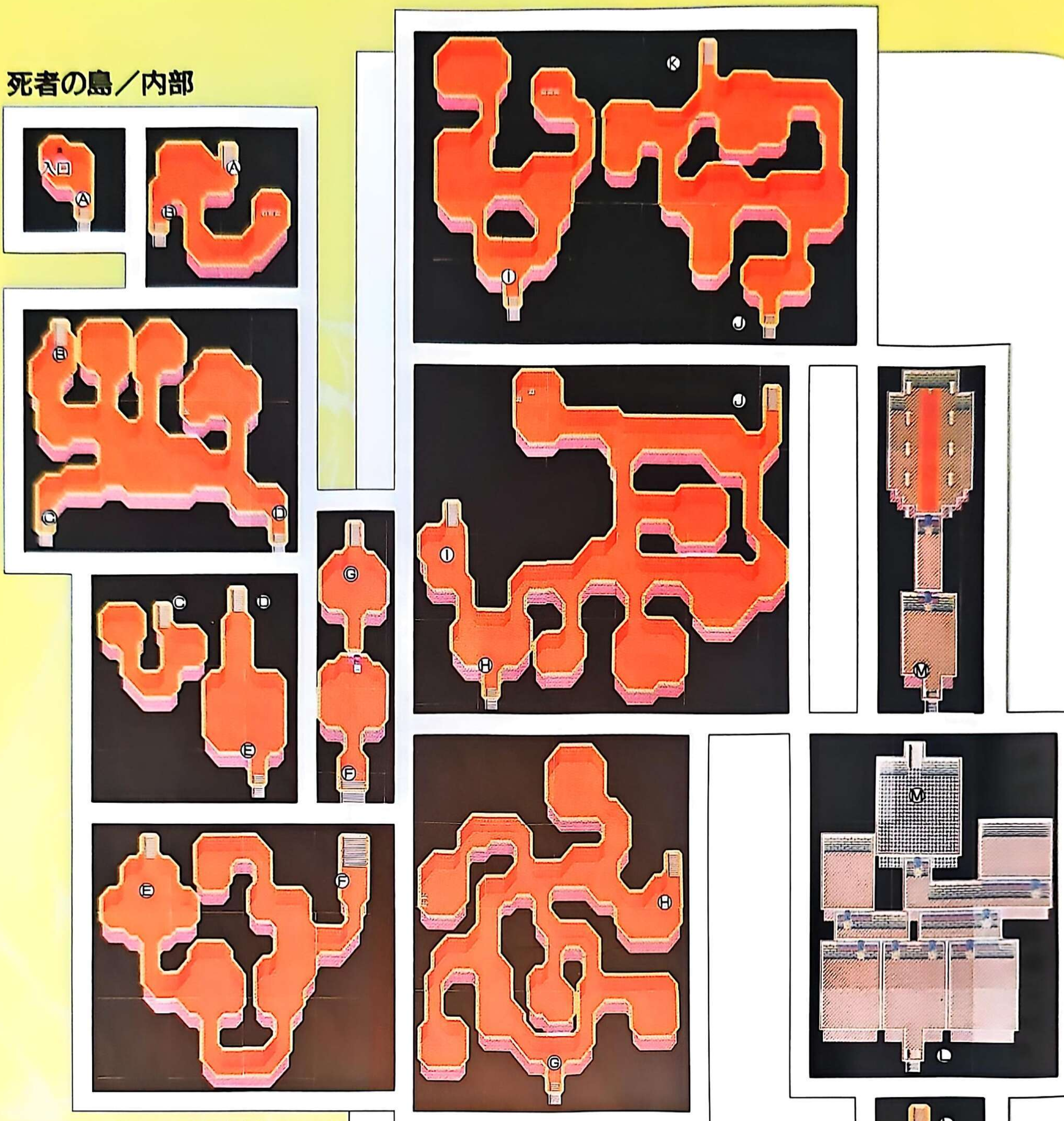
封印が解けたミルリーフは、近くにあったミード湖で力を蓄えていましたが、冒険者たちの乱入で不完全なまま、真の神殿へ移らなくてはなりませんでした。



死者の島

このシナリオで登場するモンスターは、ほとんどすべてがアンデッド・モンスターです。ですからパーティにプリーストが多いほど戦いは有利になるでしょう。特にホーリー・ライトの呪文は、一挙に大勢のモンスターに攻撃できるので非常に有効です。一方、ターン・アンデッドは効果が不確定なうえに、まれに敵を狂暴にしてしまうので、あまり使わないほうがいいでしょう。

死者の島／内部



一見、複雑そうに見えますが、ほとんどのフロアが一本道なのでオートマップで確認すれば迷うことはありません。ミルリーフが現れたら、迷わず神像を使いましょう。ミルリーフは無敵なので、冒険者たちがどんなに頑張っても倒すことはできません。また部屋の出口がなくなるので、逃走することもできなくなります。

多くの戦船が出港を待っています。半日後、船は順次出発し、冒険者たちの乗った船は最後に出ます。

先に出た船が、幽霊船やモンスターを食い止めているので、数回の戦闘を行うだけで島に近づくことができます。ただ、その航海の最中、船倉で変な気配がすると言われ、見に行くとナイトシェード一味が密航しています。彼女は海で沈んだ船を支配するミルリーフの神殿には、沈んだ船が載せていた宝があると信じており、それを手に入れようと考えています。船長たちに見つかった場合、彼女は乗組員には危害は加えないし、戦力に加わってもいいので、密航は大目に見てくれと言い、船長もしかたなく承知します。

島に近づくと、海の色が濁り始めます。同時に霧がたちこめ、その中にぼんやりと灰色の島の姿が浮かび上がり

ます。島に近づくと、アンデッドモンスターが襲いかかってきますが、一緒に乗っていた冒険者や傭兵が食い止めてくれ、そのすきに上陸することができます。

島には朽ち果てた船や、死体が大量に積み重なっています。なかには古すぎて砂のようになったものもあります。

長い年月の間に波間に消えた船たちのつくりだした谷間を進んで行くと、ある海岸線に見慣れない船が接岸しているのに出くわします。船のほとりには砂漠の民とラテリアがいます。冒険者たちの姿を見つけると、ラテリアは攻撃しようとする部下を止めて、冒険者たちもミルリーフを滅ぼしに来たのか？　ツーレも島の中心にある神殿へ向かった、きっと彼がミルリーフを滅ぼすから、すぐに大陸へ戻るように、と言いますが、その顔色はすぐれません。ツーレたちは数日前にすでにこの島に来るとすぐに神殿へ向かったのですが、まだ戻ってこないのです。ラテリアは非常に心配していますが、族長の妻の立場上、冒険者たちに助けを求めることができないのです。

冒険者たちがラテリアのことばをうのみにして帰ろうとしたなら、彼女の隣に控えていた老婆が、黙っていられなくなってツーレたちが戻ってこないと喋ります。

神殿の中は不気味な気配に満ちています。神殿そのものが一つの生き物のように感じられ、かすかに脈動しているように思えます。あちこちにアンデドや見たこともない魔法生物、アザー・ビーストの死体があり、そばに砂漠の民の戦士たちの死体もあります。

やがてある一室で、壊れたゴーレムのそばで大ケガをして倒れているツーレと、手当てをしているマザイ、ヴァルルードに出会います。

ヴァルルードは冒険者たちに敵対しようとしますがツーレが止めます。ツーレは冒険者たちもミルリーフを滅ぼしに来たのか？　ならば手を貸してほしいと言います。ヴァルルードは反論しようとしますが、ツーレに戦力の不足をさとされると、不服ながら承知します。

ツーレはマザイとともに船に戻り、奇跡の店にあった神像を持ったヴァルルードがパーティに加わります。

神殿の最深部にはミルリーフの祭壇があり、ミード湖で見たときより数倍大きくなったミルリーフと、アンデッドと化したソグランがいます。ミルリーフを見たヴァルルードは神狩りの竜を召喚するための呪文の詠唱に入ります（竜が出現しているあいだ、彼は呪文の集中のため戦力からはずれます）。

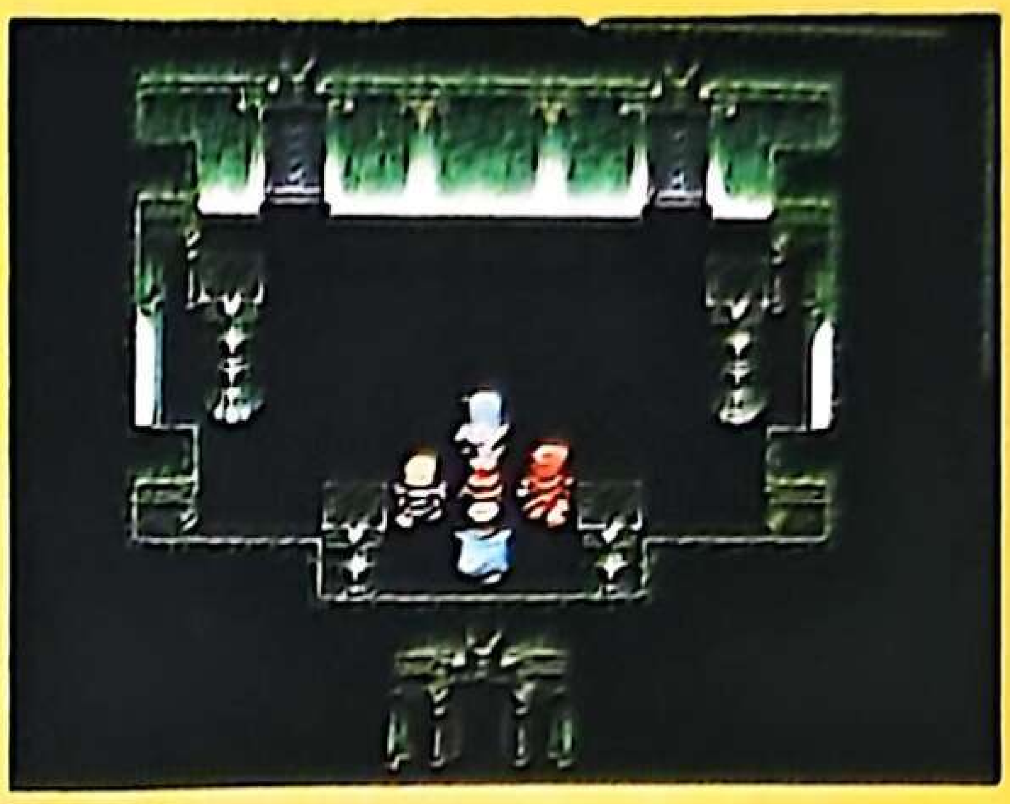
純白の神狩りの竜が現れると、ミルリーフは不気味なエイの姿になって、竜に襲いかかります。２匹は天井を溶かして舞い上がり、上空で激しい戦いを始めます（このとき、入ってきた扉がガレキで埋もれてしまいます）。

アンデッドとなったソグランは、飛び立ったミルリーフが残した真紅の宝石（ミルリーフの魂）を拾い上げると、アザー・ビーストとアンデッド・モンスターを呼び出して冒険者たちを襲わせます。ソグランを倒し、真紅の宝石を壊せばミルリーフは力を失い、神狩りの竜の攻撃を受けて崩れさります。

ミルリーフが倒れると、地響きとともに島が沈みだします。冒険者たちが脱出路を断たれて困っていると、壁の一部を壊してカインズが現れます。彼の後ろからナイトシェードが「ここから外へ逃げられるよ。はやく来な！」と声をかけます（ここでヴァルルードは自分の船へ戻るため、パーティと別れます）。

冒険者たちの背後で神殿が崩れ、周囲の船の残骸も振動でガレキに変わっていきます。ミルリーフの力がなくなったので、モンスターたちはすべて倒れて動きません。冒険者たちが船に乗りこみ沖に出たと同時に島は大きく裂け、海中に沈んで行きます。

結末 オランへ戻った冒険者たちは、邪神を倒した英雄としてたたえられ、報酬は思いのまま、望むなら地位も授かることができます。経験点は不要でしょう。キャラクターたちは伝説に残る偉大な勇者になったのです。



不完全とはいえ神は神。もしも傷を負わせたとしても、アンデッドとなったソグランが持つ「魂」があるかぎり、ミルリーフは無限に回復してしまうのです。

Advice

PC版ではエレミアでの導入に、老婆シェイラから水晶球を取って来るように言われるイベントがありましたが、このシナリオでは削除しました。

また、ヴァルルードもイベント戦闘で死んでしまいますが、こちらでは最後まで同行できるように変更しました。

モンスターとの遭遇はあまり増やさず、冒険者たちの盾となっている人々の戦いのようすを語って、ミルリーフ側のモンスターの多さを強調するようにしてください。神殿の中の砂漠の民とモンスターの死体も、多すぎるぐらい（砂漠の民は30人ぐらい？）がいいでしょう。

幽霊船の乗組員は、スケルトン、ゾンビ、グール、ワイトです。ミード湖の周辺や湖底で現れるモンスターは、幽霊船のモンスターに加えて、デュラハンが神殿の入口をまもっています。264ページのデータを参照してください。ミルリーフ信者たちのデータは266ページにある「暗黒司祭（腕利き）」を。ソグランのデータも同ページの「暗黒司祭（親玉）」を使ってください。

〈SFC版での変更点〉

SFC版ではミード湖が舞台に含まれていないので、レックスの地下にある地底湖が舞台になっています。エレミアも舞台にないので、シェイラの導入も入っていません。

冒険談その63 SFC
シーカンスの地下迷宮

●対応機種：SFC　●対応レベル：1〜5レベル
●依頼主：特になし　●舞台：堕ちた都市
●発生条件：特になし

Guide

「シーカンスの地下迷宮」は、古代魔法王国の貴族シーカンスが、娯楽のために作った遊戯場です。今も、多くのモンスターと財宝が、冒険者たちの訪れを待ち受けています。

導入 パダの冒険者の店「遺跡の番人」亭で、堕ちた都市について店の主人に尋ねると、つい最近、初心者冒険者たちにぴったりの迷宮が見つかったと話してくれます。

冒険者たちがその話に興味を示すようなら、主人は喜んで迷宮のありかを教えてくれます。その迷宮は「シーカンスの地下迷宮」と呼ばれています。

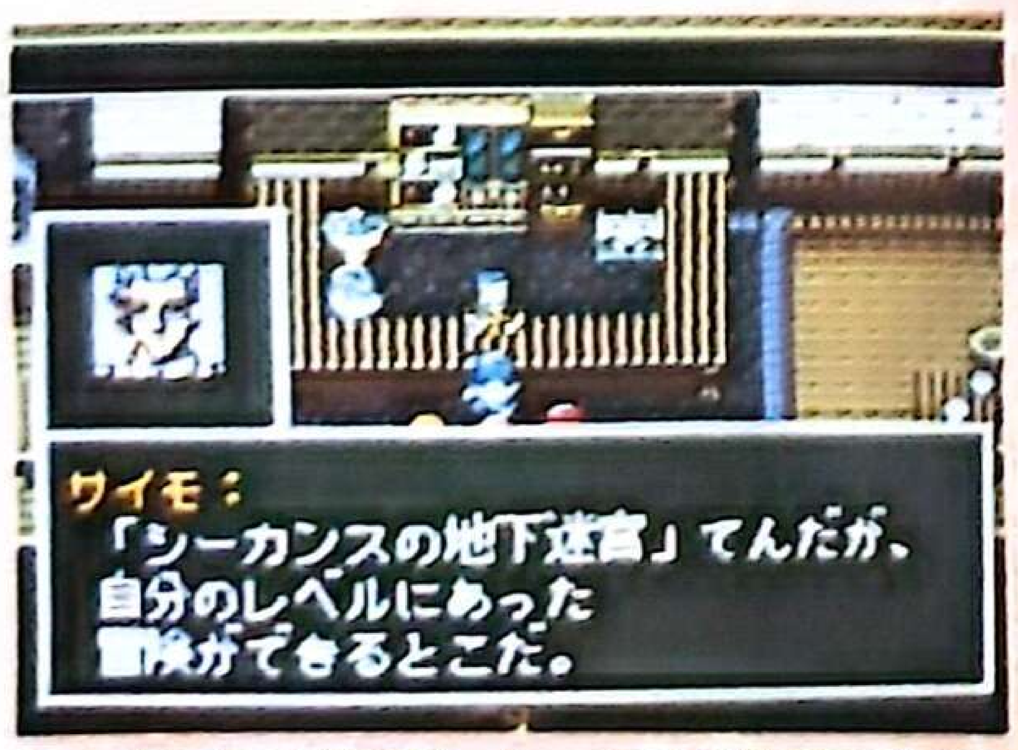
本編 迷宮競技場へようこそ

問題の迷宮「シーカンスの地下迷宮」は、堕ちた都市レックスの南端近くに位置しています。奇妙で強力なモンスターが数多く徘徊するレックスですが、端のほうは比較的安全な場所です。迷宮にたどり着く前にモンスターに出会ったとしても、重傷を負うはめになることはまずないでしょう。

「シーカンスの地下迷宮」への門をくぐると、どこからともなく不思議な声が響いてきます。「私はシーカンス。当迷宮の管理人である。この先には、君たち競技者の力量に合わせて、5つの迷宮が用意されている。君たちが迷宮探検を充分に満喫されることを願っている！」そう告げると、謎の声は黙り込みます。言語理解の魔法を使っているのでしょう、古代語をまったく知らない冒険者でも、声の意味ははっきりとわかります。しかし、冒険者側から話しかけても、声は返答しません。

実は、この「シーカンスの地下迷宮」は、古代魔法王国時代の娯楽施設でした。空中都市レックスに暮らしていた、有閑魔法貴族たちは、この迷宮型の競技場でモンスター退治をして遊んでいたわけです。

声の告げたとおり、迷宮内部は登場するモンスターの強さによって、1〜5のレベルに分けられています。1レベルの迷宮は1〜2冒険者レベルに、2レベルの迷宮が2〜3冒険者レベルに対応するといった具合です。それぞれの入口には扉があり、適切ではないレベルの冒険者が通ろうとすると、「弱い者いじめは卑怯者のすることだ」とか「勇気と無謀をはき違えてはならぬぞ」と、謎の声が警告してきます。ただし、冒険者たちが警告に背いてふさわしくないレベルの迷宮に入ったとしても、



シーカンスの迷宮は、レックスの外周にある荒らされた遺跡を改築して造られています。

かなわないと思ったら、逃げることも大切です。ここでは無茶は禁物です。

迷宮の制覇が困難になるわけではありません。

迷宮内部はさまざまな場所を模したものです。1レベルの迷宮は、薄暗い天然洞窟になっています。2レベルの迷宮は崩れた神殿、3レベルの迷宮はうっそうと茂った森、4レベルの迷宮は廃坑、5レベルの迷宮は幽霊屋敷です。冒険者たちが通路を歩いていると、生暖かい風が吹きつけてきたり、どこか遠くのほうで悲鳴のような音が聞こえたりと、魔術による特殊効果が雰囲気を盛り上げます。

そして、迷宮の要所となる2、3カ所では、モンスターたちが待ち構えています。マスターが、迷宮レベルに合わせたモンスターを選んで配置してください。これらのモンスターは魔法を使って召喚されているため、およそ洞窟に暮らしているとは思えないモンスターを登場させてもかまいません。もちろん、迷宮の出口の前には、いくらか強めの「ボスキャラ」モンスターが配置されています。

ボスキャラ・モンスターを倒して迷宮の出口を抜けると、突然ファンファーレが鳴り響きます。冒険者たちはスポット・ライトに照らし出され、謎の声によって「○レベル迷宮の制覇者」として認定されます。そして、ささやかな景品――魔晶石、赤い糸玉、クラウドエッグなどが1つ虚空に出現して、冒険者たちの目の前にゆっくりと落ちてきます。もっとも、古代魔法王国時代ではささやかな景品だったとしても、現代の冒険者たちにとっては非常に大きな価値があることでしょう。

残念なことですが、一度「○レベル迷宮の制覇者」として認定されてしまうと、その迷宮をもう一度クリアしても景品はもらえません。出口にまでたどり着いても、「わかりきった道筋を通って認定してもらえるとは思わないことだ。次なるレベルの迷宮に挑戦したまえ」と声に叱られるだけです。この認定は魔法的な手段で行っているらしく、変装したり、魔法で姿を変えたりしても見抜かれてしまいます。かつてその迷宮で「○レベル迷宮の制覇者」として認定されたメンバーが一人でも交ざっている限り、景品は出てきません。

ただし、敵役のモンスターたちは、何度訪れても、必ず用意されています。召喚魔術や幻影魔術を駆使して、無尽蔵に出てくる仕組みになっているのです。

結末 適度なレベルの迷宮をクリアした冒険者には、1000～2000点の経験点が与えられます。途中で引き返したり、レベルの低い迷宮に挑戦した冒険者たちには500点しか与えられません。高レベルの迷宮をクリアすることに成功した冒険者には2000～3000点を与えてもよいでしょう。

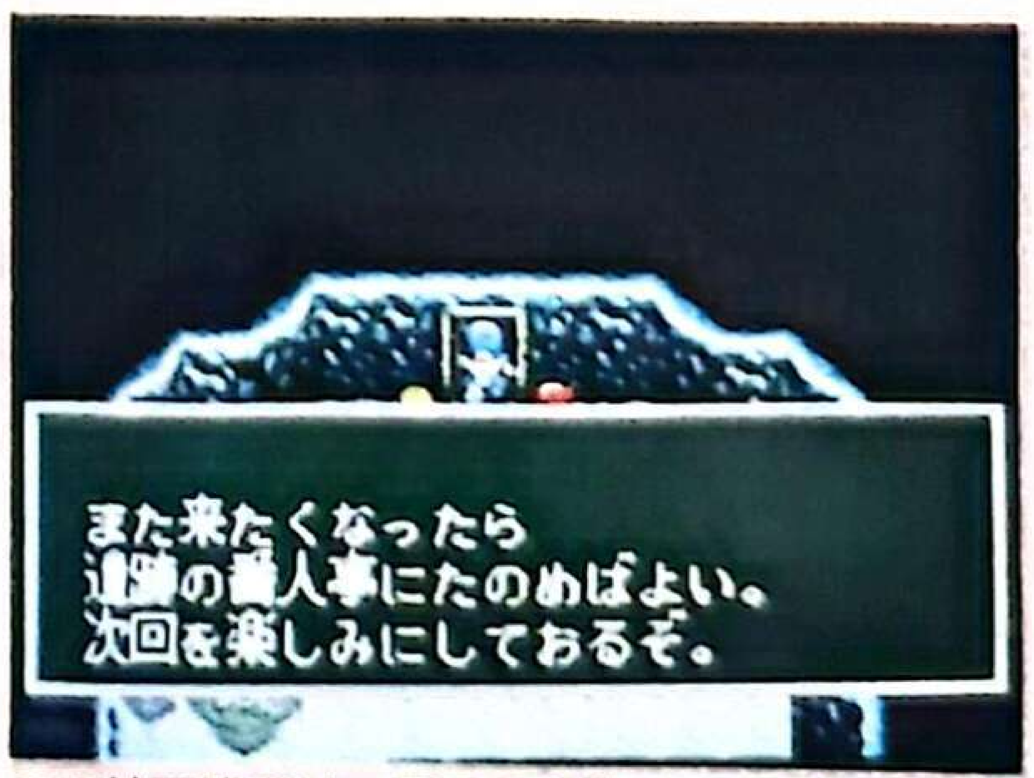
景品以外の報酬はありませんが、特に珍しいモンスターの死骸や、生け捕りにしたモンスターなどは、場合によっては高く売れるかもしれません。

ここは経験点をためるより、貴重な魔法のアイテムを手に入れるのに適しています。

Advice

本文でも述べましたが、モンスターの配置はマスターの自由裁量で行ってください。目安としては、雑魚モンスターは冒険者のレベル未満のものを4～6体、ボス・モンスターは冒険者のレベルより2～3レベル高いものを1～3体というところでしょうか（巻頭折込みページ参照）。

冒険者が強くなってから「シーカンスの地下迷宮」を訪れる場合、景品が切れてしまったということにしてもかまいません。

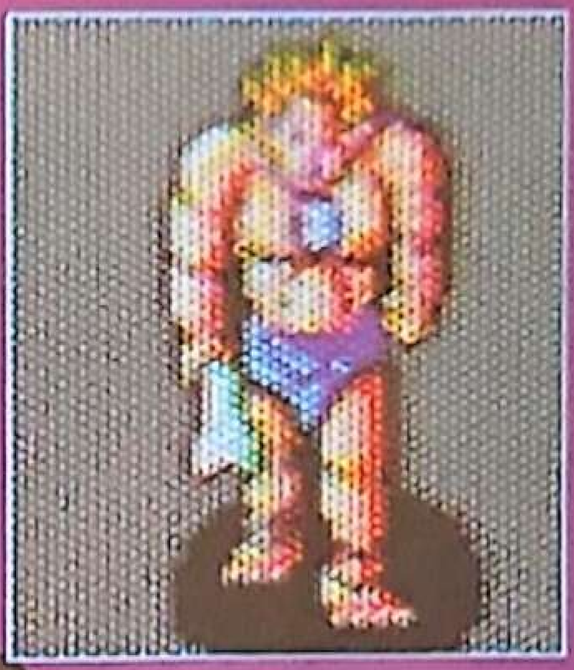


この地下迷宮は、何度でも挑戦できるシナリオです。常連になるのもおもしろいでしょう。

モンスター／アイテムカタログ

1

2


8

9

15

16

monster

主要モンスター

①**アイアン・ゴーレム**：門番や衛兵として古代語魔法で作り出された、鋼鉄製のゴーレムです。
②**アザー・ビースト**：魔界の獣で、さまざまな姿のものがいます。デーモンの下僕です。
③**アッシュ**：死体を焼いた灰から作られたアンデッドです。
④**インプ**：コウモリの羽と尖った尾を持つ小妖魔で、よく暗黒神の司祭の使い魔になります。
⑤**ウィル・オー・ウィスプ**：光の力をつかさどる下位精霊で、直径50cmくらいの青白い光の玉のような姿です。
⑥**ウルフ**：狼です。夜行性で、群れで登場します。
⑦**ウンディーネ**：水の力をつかさどる下位精霊で、よく少女の姿をしていますが、本質は不定型です。
⑧**オーガー**：人肉好きの、原始的で狂暴な巨人です。
⑨**オーク**：古代語魔法で樫の枝から作られる小鬼のようなゴーレムです。
⑩**ガーゴイル**：古代語魔法で生命を吹き込まれた石像で、インプに似ています。
⑪**カルーラ・インファント**：カルーラの雛で、たいした戦闘力はありません。
⑫**キマイラ**：獅子と山羊と蛇が合わさった姿の魔獣で、手ごわい相手です。
⑬**キラー・クリーパー**：獲物をツタで絡めとる食人植物です。
⑭**グール**：死体を漁り食らうアンデッドです。
⑮**クリーピング・ツリー**：触手のようにしなう枝を持つ、動く食人植物です。
⑯**グリズリー**：体長３ｍ以上に達する巨大な熊です。
⑰**グリフィン**：鷲と獅子の合わさった幻獣です。よく宝を貯めています。
⑱**グルネル**：青銅色の肌と長い尾を持つデーモンです。
⑲**グレムリン**：別名「空の小鬼」と呼ばれる有翼の小妖魔です。
⑳**クロコダイル**：鰐です。人間を襲うこともあります。
㉑**コカトリス**：大きな飛べない鳥で、くちばしに石化能力があります。
㉒**ゴブリン**：人里近くにも住む一般的な妖魔です。
㉓**ゴブリン・シャーマン**：呪文を使う上位のゴブリンです。
㉔**ゴブリン・ロード**：上位のゴブリンで、きわめて高い戦闘能力を持ちます。
㉕**コボルド**：犬のような頭の妖魔です。雑魚です。
㉖**サラマンダー**：炎の力をつかさどる下位精霊で、燃えるトカゲに似た姿をしています。
㉗**シェイド**：闇の力をつかさどる下位精霊で、常に影に包まれています。
㉘**ジャイアント・アント**：体長２ｍに及ぶ巨大蟻です。
㉙**ジャイアント・クラブ**：体長２ｍ以上に及ぶ巨大蟹です。
㉚**ジャイアント・シー・アネモネ**：体長２ｍに及ぶ巨大イソギンチャクです。
㉛**ジャイアント・スパイダー**：体長50cmほどの大蜘蛛です。
㉜**ジャイアント・スラッグ**：体長５ｍに及ぶ巨大ナメクジです。
㉝**ジャイアント・トード**：体長３ｍに及ぶ巨大ヒキガエルで、５ｍもある舌を伸ばして獲物を捕らえます。
㉞**ジャイアント・バット**：翼長３ｍに及ぶ巨大コウモリです。小柄な人間なら持ち上げられます。
㉟**ジャイアント・ラット**：体長１ｍに及ぶ巨大ネズミで、そこそこの知能を持っています。
㊱**ジャイアント・リザード**：体長２ｍあまりの巨大なトカゲです。

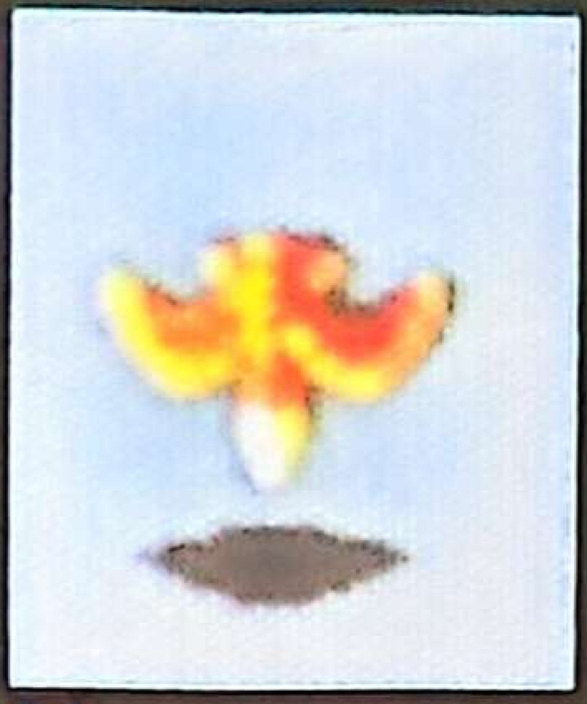
3

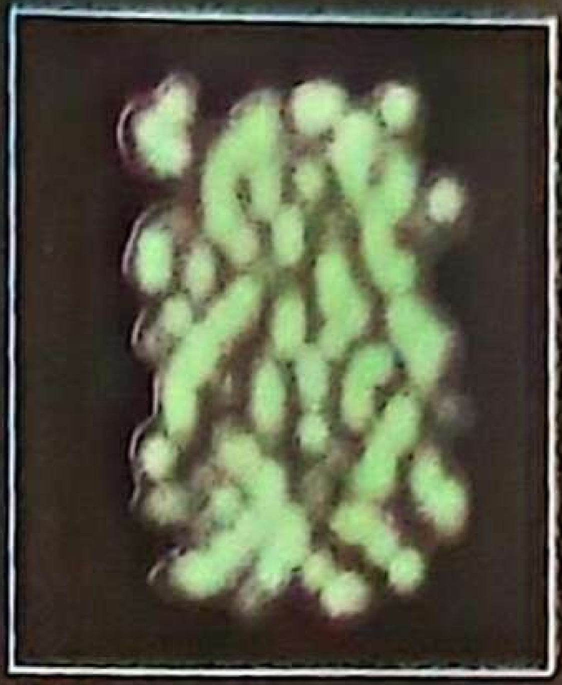
4

5

6

7

10

11

12

13

14

17

18

19

20

21

22

23

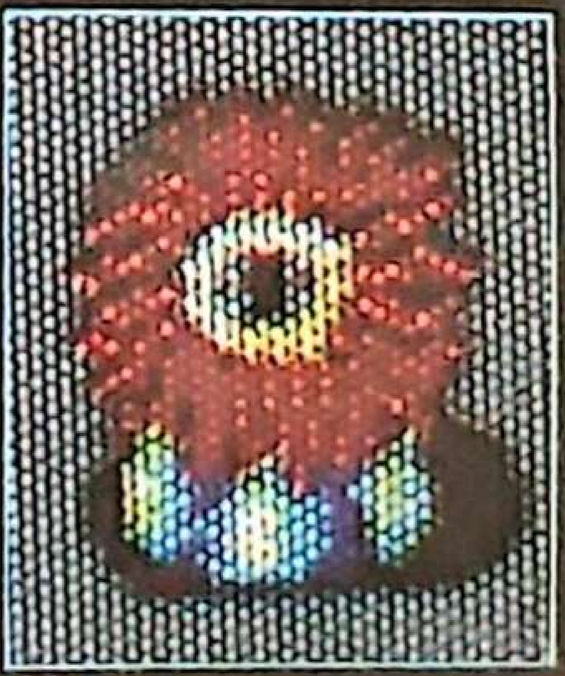
24

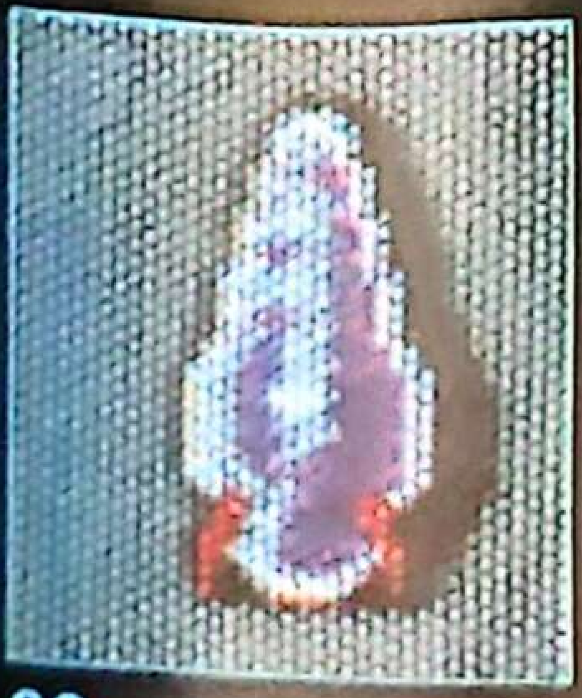
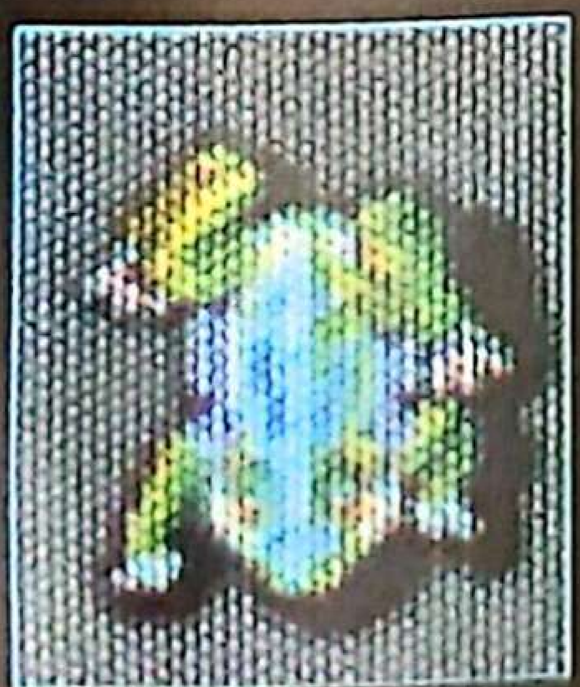
25

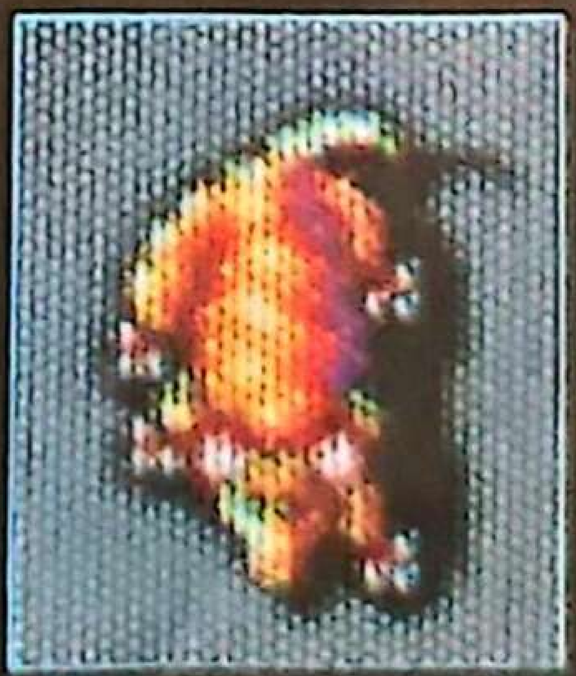
26

27

28

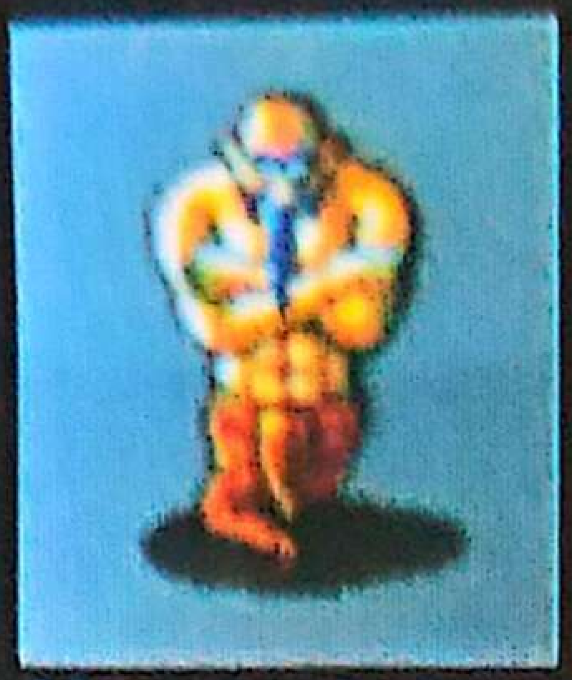
29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

44

45

46

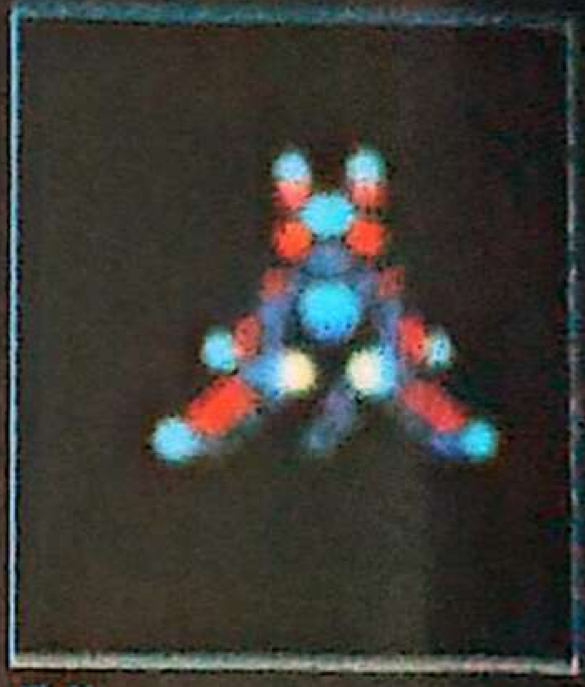
47

48

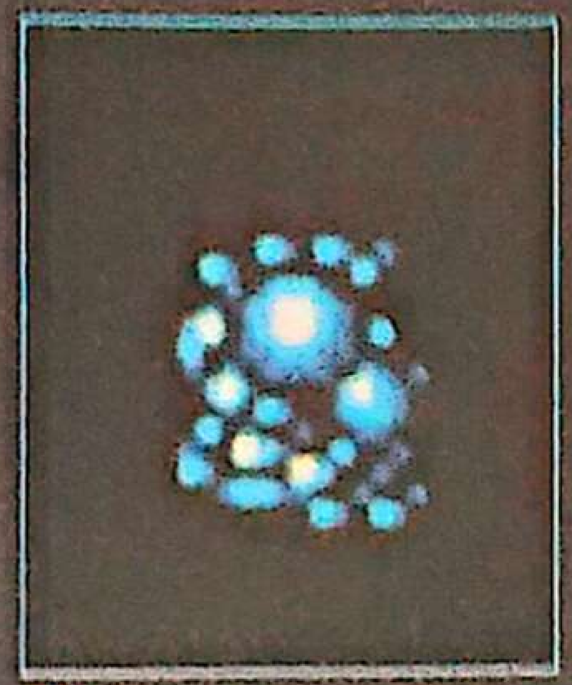
51

52

53

54

55

58

59

60

61

62

65

66

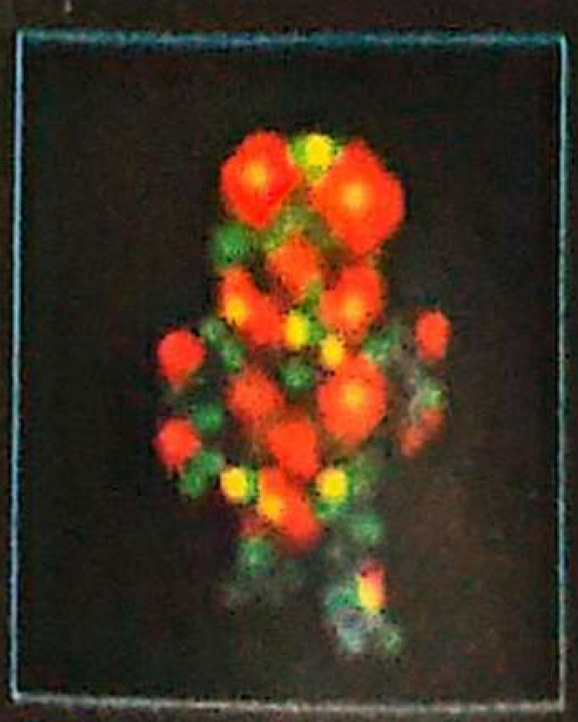
67

68

69

72

73

74

75

76

42

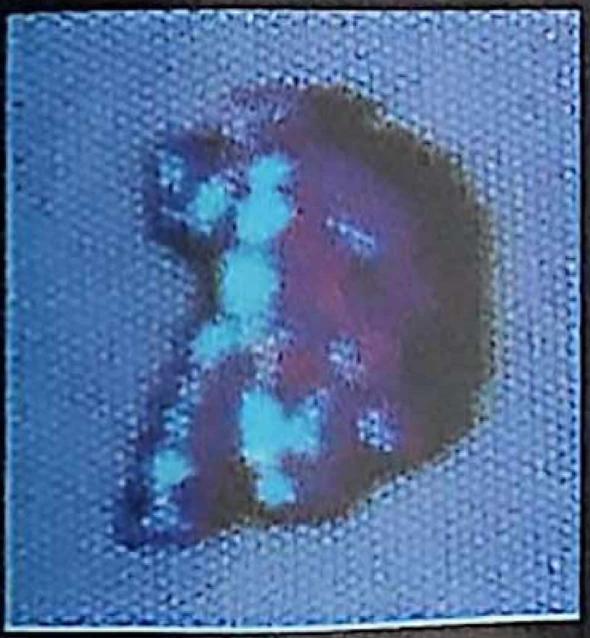
43

49

50

56

57


63

64

70

71

77

78

㊲**ジャイアント・ワスプ**：体長1mに及ぶ巨大蜂です。

㊳**シャドウ・ストーカー**：古代語魔法で作られた暗殺用の人造生命体で、影のような姿です。

㊴**ジン**：風の力をつかさどる上位精霊で、嵐に包まれた筋骨たくましい男の姿をしています。

㊵**スケルトン**：魔法で動かされる知性のない骸骨で、アンデッドです。

㊶**スケルトン・ウォリアー**：古代語魔法で竜の牙より生み出される、骸骨に似た戦闘用ゴーレムです。

㊷**ストーン・ゴーレム**：門番や護衛として古代語魔法により生み出された、動く石像です。

㊸**ストーン・サーバント**：古代語魔法で小石から作られる、召し使いがわりのゴーレムです。

㊹**ソグラン・ゾンビ**：邪神ミルリーフの神官ソグランの末路です。

㊺**ゾンビ**：魔法で動かされる知性のない死体で、アンデッドです。

㊻**ダーク・エルフ**：漆黒の肌のエルフで、暗黒神を崇める邪悪な種族です。

㊼**タイガー**：密林の代表的な猛獣、虎です。

㊽**デュラハン**：首なし騎士の格好をしたアンデッドで、死を予言します。

㊾**ドライアード**：樹木の力をつかさどる下位精霊で、緑の髪のエルフの乙女に似た姿です。

㊿**ドラゴン・サーペント**：海に適応したドラゴンの一種で、高い知性を備えています。

(51)**トロール**：岩のように硬い肌を持つ巨体怪力の巨人ですが、頭はよくありません。

(52)**ハーピー**：頭と胸が人間の女、翼と下半身が鷲というモンスターです。

(53)**パイソン**：体長10m以上にも及ぶ大蛇です。毒は持っていません。

(54)**バイパー**：致死毒を持った蛇です。

(55)**バット**：コウモリです。雑魚ですが、病気を持っていることもあります。

(56)**バンパイア・バット**：翼長2mほどの大きな吸血蝙蝠です。

(57)**ヒッポグリフ**：空飛ぶ幻獣で、身体の前半分が鷲、後ろ半分が馬です。

(58)**ブラックハウンド**：呪いの視線を持った異界の魔獣です。

(59)**フレッシュ・ゴーレム**：フランケンシュタインの怪物のように、死体から合成されたゴーレムです。

(60)**ブロブ**：魔術師の生命製造実験の失敗で生まれたスライム型モンスターです。

(61)**ペガサス**：天馬と呼ばれる背に翼のある馬です。

(62)**ヘドラ**：たれ流された魔法薬の副作用で生まれた、青黒いネズミに似たモンスターです。

(63)**ヘルハウンド**：口から炎を吐く、巨大な黒犬のようなモンスターです。

(64)**ホブゴブリン**：ゴブリンの近縁種で、大柄な分だけ強力です。

(65)**ホムンクルス**：古代語魔法で生み出された小人のような人造生命体です。

(66)**マミー**：主人の墓を守るべく古代語魔法で作られたアンデッドです。

(67)**マンティコア**：老人の顔、獅子の身体、蠍の尾を持つ魔獣で、邪悪な知識の守護者です。

(68)**ミノタウロス**：牛の頭に屈強な人間の身体を持つ残忍なモンスターで、人肉を好みます。

(69)**ミュータント・ビッグエイプ**：ゴリラの突然変異種で、狂暴かつ凶悪なモンスターです。

(70)**ミルリーフ**：封印されていた海の邪神。エイに似た不気味な現身(うつしみ)を持ちます。

(71)**メデューサ**：頭部に蛇をはやした女性型モンスターで、顔に石化の魔力を持っています。

(72)**リザードマン**：沼地などに棲む原始的なトカゲ人間です。

(73)**リトル・ファンガス**：動く巨大茸のモンスターです。

(74)**レッサー・バンパイア**：吸血鬼の中では弱いほうですが、強力なアンデッドです。

(75)**レッサー・ファンガス**：茸の胞子にとりつかれた人間です。

(76)**ワー・ウルフ**：人間から狼に姿を変えられるモンスターです。

(77)**ワー・ベア**：人間から熊に姿を変えられるモンスターです。

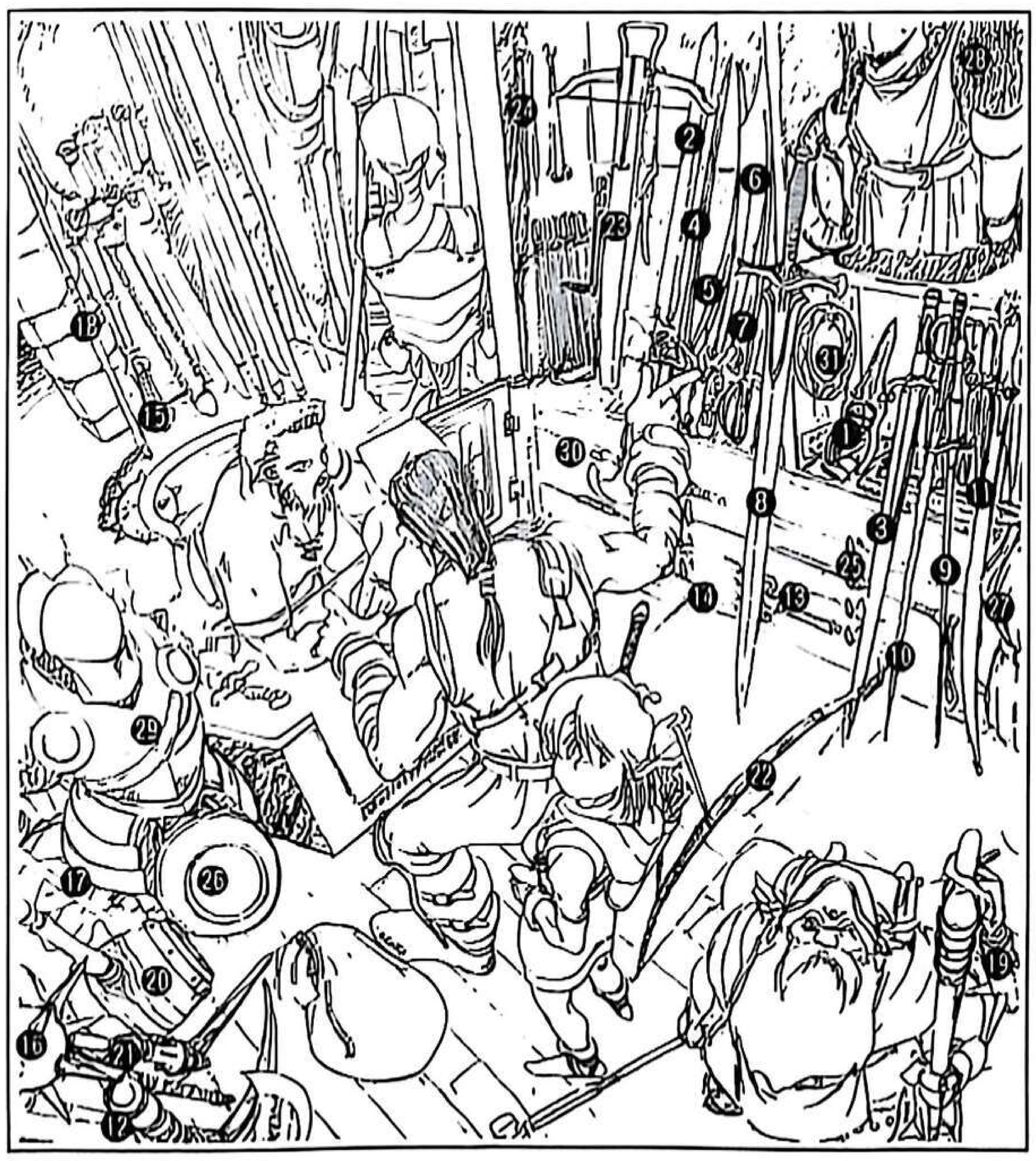
(78)**ワイト**：犠牲者の魂の力をすするアンデッドです。

item

イラスト・MDP

武器・防具

❶カタール：H型の柄を持つ短剣です。
❷ブロードソード：広刃の長剣です。
❸バスタードソード：片手でも両手でも使える柄の長い剣です。
❹レイピア：主に突き用の細刃の剣です。
❺シミター：細刃の曲刀で、三日月刀と呼ばれます。
❻ファルシオン：広刃の曲刀で、偃月刀と呼ばれます。
❼カトラス：船乗りの愛用する反り身の小剣です。
❽グレートソード：両手専用の大剣です。
❾エストック：両手で使う、突き用の長剣です。
❿フランベルジュ：波打った刀身を持つ両手用の大剣です。



⓫シャムシール：両手専用の曲刀で、野太刀とも呼ばれます。
⓬バトルアックス：戦闘用の大斧です。
⓭ショートスピア：片手で使える槍です。投げて使えます。
⓮トライデント：三叉の鉾です。投げて使えます。
⓯ヘビーメイス：金属製の棍棒で、槌鉾とも呼ばれます。
⓰モール：両手専用の巨大なメイスです。
⓱クォータースタッフ：杖にも使える両手用の棍棒です。
⓲モーニングスター：先端が棘々の鉄球になったフレイルです。
⓳ヘビーフレイル：柄に鎖でおもりをつないだ武器です。
⓴ウォーハンマー：柄の長い大型の金槌です。
㉑マトック：両手専用の戦闘用のつるはしです。
㉒ロングボウ：大型の弓です。
㉓ヘビークロスボウ：大型の弩です。
㉔スリング：遠心力を利用した石投げ器です。
㉕スタッフスリング：杖を使って威力を増したスリングです。
㉖スモールシールド：小型の盾です。
㉗クロース：丈夫な布の服です。
㉘チェインメイル：鎖帷子と呼ばれる針金で編まれた鎧です。
㉙プレートメイル：板状の金属で身を覆う鎧です。
㉚ハルバード：槍と斧を合わせたポール・ウェポンです。(SWPCやSWSFCには登場しません)
㉛チャクラム：戦闘用のフリスビーです。投げ専用です。(ＳＷには文庫版も含めて登場しません)

アイテム

ソード・ワールドでは、さまざまな魔法のアイテムが冒険者を助けてくれます。以下は金銭で入手が可能です。

❶魔法の糸玉：迷宮を脱出させてくれる魔法の品です（右ページⒶ）。

❷毒消し薬：万能の解毒剤です。

❸気つけ薬：魔法で平常心を失ったものを元に戻します。

❹ヒールストーン：治療効果を持つ魔法の石です。

❺聖水：ターン・アンデッドの効力を持つ品です。

❻巻物：能力を上げる方法が記された巻物です。（魔術師の心、盗賊の知恵、マイリーの守りなど）

❼リュート：呪歌のためにも使える弦楽器の一種です。

以下は非売品です。

❽混乱の笛：敵を混乱させる旋律が奏でられる魔法の笛です。

❾クラウドエッグ：眠りや麻痺の魔法が封じられた品です。

❿稲妻の杖：稲妻を発することのできる杖です。

⓫風の像：魔法の糸玉と同じですが何度も使えます。

⓬防御の指輪：物理的ダメージを減らしてくれます。

⓭盗賊の手袋：盗賊に重要な器用度を増してくれます。

魔法の品以外にも、冒険の必需品はいろいろあります。

SWPC、SWSFCには登場しませんが、文庫版には登場します。

⓮背負い袋：両手が自由なので荷物を持ったまま戦えます。

⓯布袋：背負い袋に入りきらない宝をこれで運びます。

⓰ベルトポーチ：ベルトにつける財布がわりの小袋です。

⓱水筒：水やワインを入れておきます。

⓲マント：雨風をしのぎ、毛布がわりにもします。

⓳テント一式：荒野の長旅をしのぎやすくしてくれます。

⓴ランタンと油：暗い迷宮を明るく照らします。

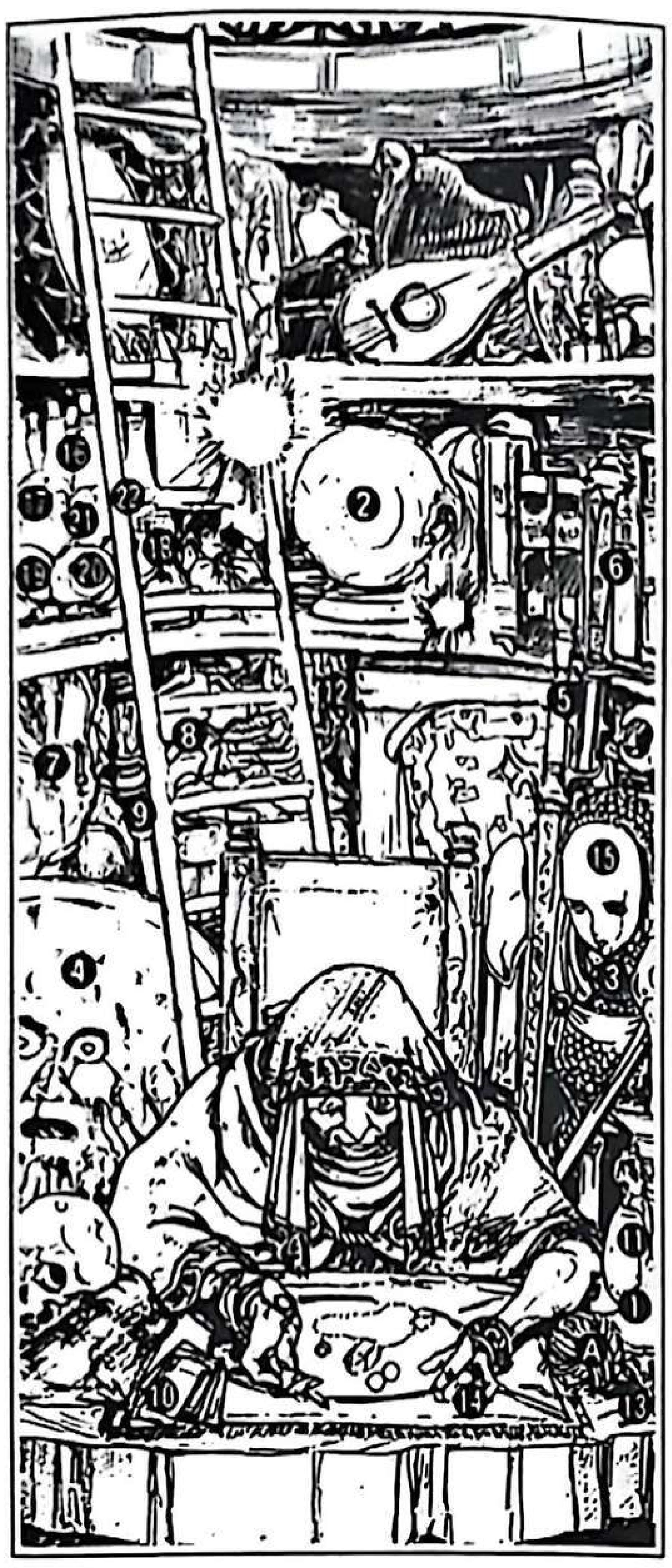
㉑ロープ：捕虜を縛ったり崖を下りたりするときのために。

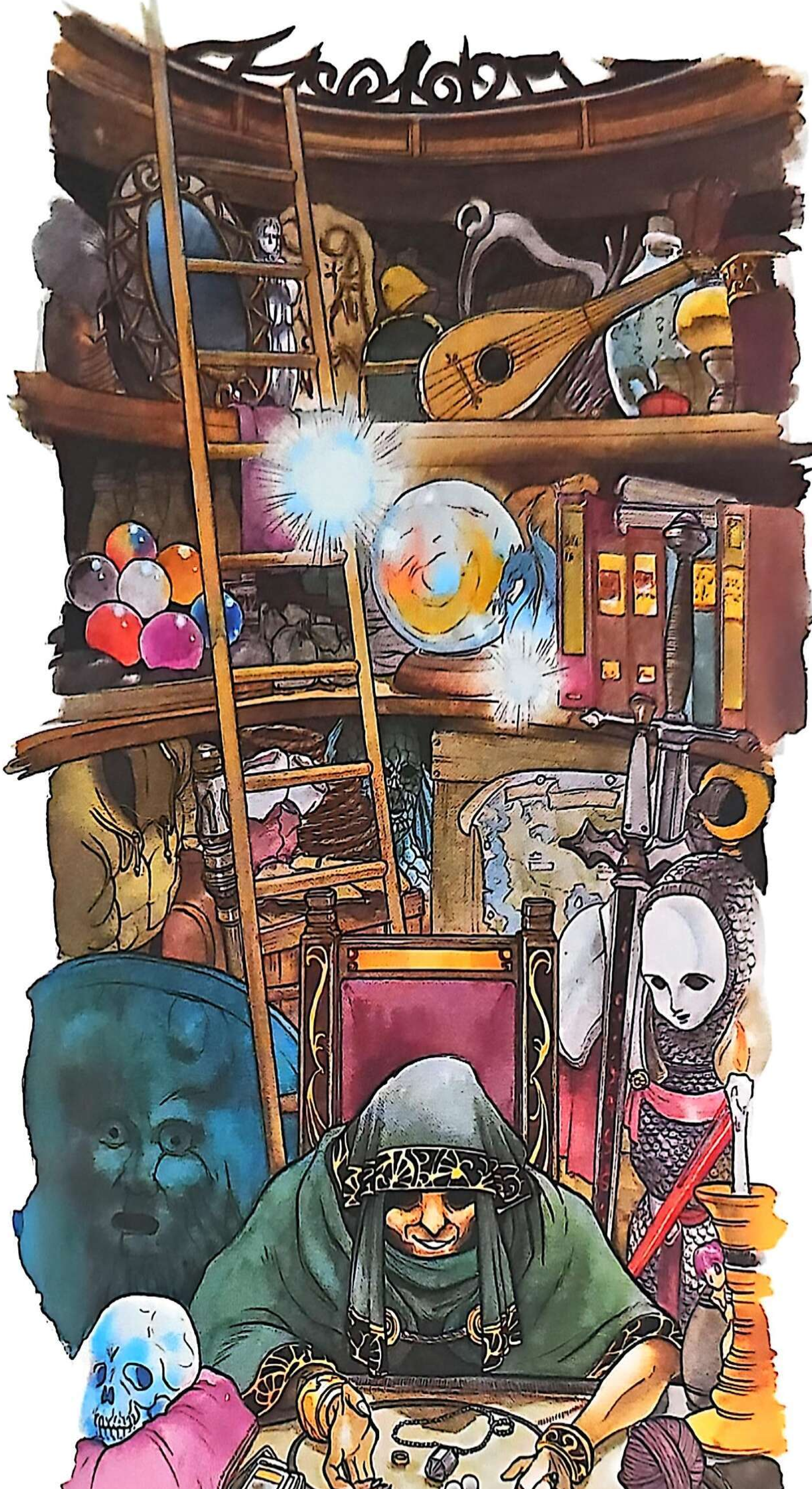
㉒小型ハンマーと楔：険しい崖を登るときに重宝します。

㉓手鏡：女性冒険者の身だしなみ。

㉔呪文書：ソーサラー必携の古代語呪文解説書です。

特殊マジック・アイテム





マジック・アイテムの中でも特に珍しい以下の品は、非常に強力です。

PCやSFCには登場しません。それぞれ富士見書房発行のシナリオ集に登場します。

❶**幸運の燭台**：所有者は火を灯し続けている限り幸運に恵まれますが……。

❷**炎の心臓**：炎の上位精霊フェニックスを封じ込めています。

❸**グレイ・スーツ**：灰色に鈍く光るミスリル銀のチェインメイルです。

❹**真実の口**：口に手を入れた者は嘘をつくと手が抜けなくなります。

❺**フェイム・フェイス**：魔法のブロード・ソードで、素晴らしい名剣です。

❻**ブラスター**：魔法の衝撃波を発するグレート・ソードです。

❼**コールド・クローク**：炎から身を守る魔法の服です。

❽**ジャンピング・ブーツ**：着用者は大ジャンプができるようになります。

❾**パワー・ワンド**：エネルギー・ボルトを何度でも使えます。

❿**魔力のカード**：カードに記された魔法を一度だけ使えます。

⓫**ピクシー・メイカー**：この薬を飲んだ者は身長が1/5に縮んでしまいます。

⓬**うろこの仮面**：着用者は水中呼吸が可能になります。

以下のアイテムは、文庫版SWSFCシナリオ集「異界への門」に登場します。

⓭**内包の袋**：中に入れられた物体をあらゆる魔法から守ります。

⓮**クイックネス・リング**：キーワードを唱えれば、着用者の敏捷力が上がります。

⓯**淑女の仮面**：着用者を精神を侵す魔法から守ります。

以下のアイテムはSWPCに登場します。さまざまな色の水晶球です。

⓰**光晶石(虹色の水晶球)**：明かりの呪文が封じられています。

⓱**闇晶石(黒い水晶球)**：暗闇の呪文が封じられています。

⓲**水晶石(青い水晶球)**：炎によるダメージを吸収してくれます。

⓳**炎晶石(赤い水晶球)**：ファイアボールの呪文が封じられています。

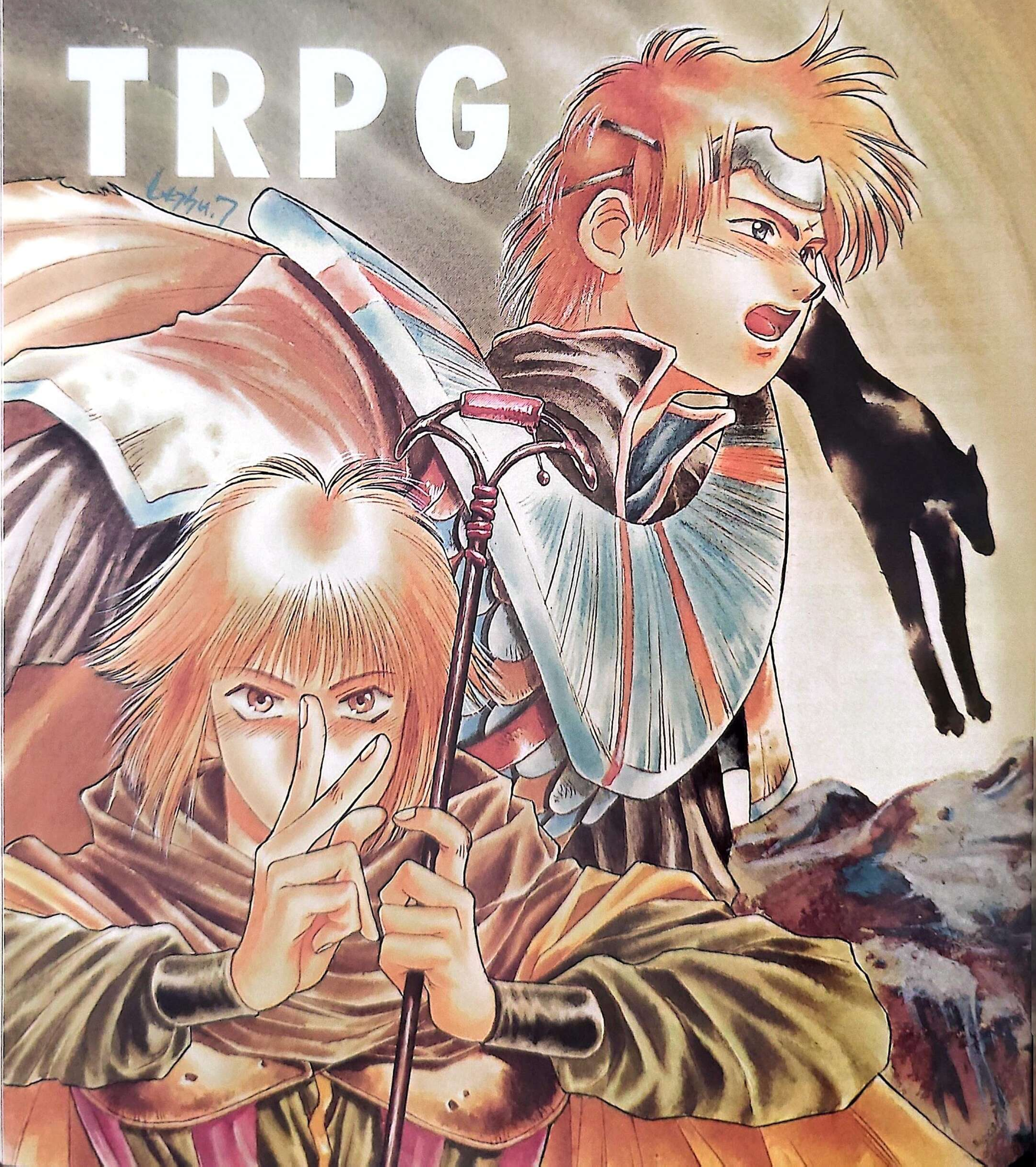
⓴**風晶石(紫の水晶球)**：周囲に風を吹かせることができます。

㉑**氷晶石(白い水晶球)**：ブリザードの呪文が封じられています。

㉒**雷晶石(黄色の水晶球)**：ライトニングの呪文が封じられています。

LET'S PLAY TRPG

Example
ブラックハウンドの
謎



SWORD WORLD

"SFC・PC全シナリオ100本集"でテーブルトークを遊ぼう!

安田均とグループSNE

イラスト・館尾 冽

さて、SW-PCやSW-SFCをたぷり遊んできた君たち。お楽しみは、だまだこれからだぞ! 次は、このSW「SFC・PC全シナリオ100本集」使って、テーブルトークRPGを遊ぼうという次第。もちろん、使用するルールは、コンピュータ・ゲームのもとなった、「ソード・ワールドRPG」だ。

この本はコンピュータ・ゲームのガイドブックにもなっているけれど、それだけじゃない。コンピュータ・ゲームに収録されなかったシナリオも入っているし、コンピュータ・ゲームになったシナリオだって、もとはテーブルトークとして遊べるものばかり。

だから、ここに載ったシナリオを、じっさいにテーブルトークとして遊んだ例を、これから読んでもらおうというわけだ。これでコツをつかんでもらうと、君もすぐに「ソード・ワールドRPG」のベテラン・ゲームマスターと呼ばれるぞ。

テーブルトーク・シナリオへのコツ①

まず、本書に載っているシナリオの、どれをテーブルトークとして遊ぶか決めよう。これは、読んでみて、自分がマスターできそうだと、自信の持てるものがいい。戦闘の扱いに自信がないのに、戦闘の多いのを選んだりしちゃ、しんどいよ。

ここでは、純粋に僕の好みで、「ブラックハウンドの謎」を選んだ。どんでん返しがはっきりしていて、ストーリーがわかりやすいし、あんまり戦闘は多くない。その分、村の人たちとのやりとりなんかが多く、テーブルトークではおしゃべりの好きな僕なんかには、ピッタリと思えたからだ。

テーブルトーク・シナリオへのコツ②

次に、シナリオの概略を読み、出てくるキャラクターとモンスターを書き出す。モンスターのデータはこの本に載っているし、出てくる主要なキャラクターは、Advice欄などにどのくらいの強さか書いてあるので、それらしいデータを自分で考える。

「ブラックハウンドの謎」だったら、モンスターはブラックハウンド。これの基本形はヘルハウンドで、それに「呪み」による呪いを付け加えたもの。本文では「呪み」は気絶する可能性があるだけだけど、Advice欄にも書いてあるように、その後、病気や恐怖症があるようにするとおもしろい。プレイヤーも、こうした癖があると、ウケが取りやすくなるから、喜んで演技してくれるだろうしね。

ただ、あまり強烈なものにすると、ゲームの進行上困ることもあるので、注意しよう。

ここでは、気絶したあと、サイコロ1個を振って、

- 1〜2　軽度の恐水症(水を見たら暴れる。恐犬病ではない)
- 3〜4　闇恐怖症(闇夜に一人では出歩けない)
- 5〜6　黒犬恐怖症(どんなに小さくても、黒犬を見たらおびえる)

——くらいにしておく。細かい部分はデータ的に考えてもいいし、会話のやりとりでおもしろくもっていくだけにしてもいい(今回のパートの場合は、いちおう、黒い犬に対する攻撃/回避に、-3の修正がつくくらいにした)。

一方、キャラクターのほうは、冒険者の店の主人、ザック老人、村長、村長の息子ロイド、前村長の魔術師ガードくらいだ。あと、おもしろいのを思いついたら、村人の2〜3人。

このうち、絶対にデータを作っておかないといけないのは、敵のボスであるガード。あとは、一緒に冒険する可能性のあるロイドとザック老人くらいの、簡単なデータを考えておくといい。例として、ガードとロイドを次に書いておこう。

魔術師ガード(60歳、男)

器用度14(+2)　敏捷力15(+2)
知　力17(+2)
筋　力7(+1)　生命力11(+1)
精神力20(+3)

冒険者技能　ソーサラー4　ファイター2　セージ5
冒険者レベル　5
生命力抵抗力　6　精神力抵抗力　8
武器：ソーサラースタッフ（打撃力7）
鎧：クロース（防御力3）
楯：なし

村長の息子ロイド（22歳、男）
器用度13（＋2）　敏捷力15（＋2）
知　力9（＋1）
筋　力16（＋2）　生命力13（＋2）
精神力　12（＋2）
冒険者技能　ファイター3
冒険者レベル　1
生命力抵抗力　5　精神力抵抗力　5
武器：鉈（打撃力14）
鎧：なし
楯：なし

これで、モンスターやキャラクターという骨ができた。

テーブルトーク・シナリオへのコツ③

さて、キャラクターやモンスターを書き出すことで、ストーリーの内容もだいたいつかめたと思う。テーブルトークだと、これを喋っていきゃいいんじゃないか、と思った君。そのとおりなんだけど、まだ甘いぞ。

というのは、自分で最初から作ったシナリオならいざ知らず、すでにあるシナリオを遊ぶわけだから、流れが意外に頭に入っているようで、入ってないんだね。

もちろん、だいたいを頭に入れておいて、あとはどうなるかアドリブ次第という人もいるけれど（そして、それがうまくいく場合もあるけれど）、ここは自信をもって遊ぶためにも、ストーリーの流れのわかるフローチャートを作っておいたほうがいい。

フローチャートといっても、そんなに複雑なものじゃないよ。メモ書き程度のものだ。この「ブラックハウンドの謎」を例にとれば――

●a：酒場（山沿い亭）の主人の説明。
ザックじいさんの口出し（前の村長のたたり）。
●b：宿　ブラックハウンドに「睨まれる」チェック（目標値14での精神力抵抗）。
昏倒したら、恐怖症チェック。
追いかけたら、村長の家に行く――戦闘になるかもしれない（ブラックハウンドのデータは255ページ）。
●c：翌日　酒場の主人から、村長がかまれて大ケガのニュース。
息子（ロイド）が冒険者を集めている。報酬は一人あたり400ガメル（前の日、ブラックハウンドを倒していたら、今後もこういうことのないようにと）。
村長の家に行くと、ザックがしゃしゃりでる（事情説明のダメ押し）。
村での噂も1～2用意（村の森――焦げ跡とか、魔術師ギルドの古代遺跡調査団とか）。
依頼を受けるとロイドの説明（東から西に進んでくる。これまでは、ケガ人は出ても家の中に入ってくることはなかった）。
●d：村の外れ
西――奥に行くと、ワープして東に（途中にブラックハウンドの檻）。
東――奥へは入れない。横に隠し扉（知力判定15以上）。
●e：奥の遺跡　プレイヤーをばらばらにすることが必要。各自にどちらへ進むか紙に書いてもらう。
ロイドは消えて、ガードの格好をしている。反応は最初にプレイヤー側から。
奥に犬と猫の檻。ひっくりかえっていて、片方にペンダント（セージの宝物鑑定で難易度9）。
●f：村　ロイド（じつはガード）が村人をそそのかして〝遺跡で裏切って、宝をかっぱらおうとしてた〟と一行を襲う。ロイドが使うのは、おもにスリープ・クラウド。
プレイヤーは逃げるか、捕まるかするだろう（村人を多くして、プレイヤーは勝てないように）。
●g：ザックの救出
逃げた場合も、捕まった場合も、ザックが救出にくる（人に言うことをきかす壺の存在）。
●h：村長の家　ロイド（ガード）は村長に退陣を迫っている。
戦闘――自分を倒すと、ロイドも死ぬぞと脅迫。魔法は4レベル。ブラックハウンドを呼ぶ。戦闘バランス状態によっては、3匹まで。

こうして、メモを書いていると、本文では簡単にしか書いていなかったり、とばしている箇所も見えてくる。そのあたりは、自分で考えて、対処も書いておこう（前メモで下線を引いてある部分などはそうです）。

テーブルトーク・シナリオへのコツ④

さて、最後は、マップだ。このシナリオは、マップが少ない。ブラックハウンドが出てきて、ガードの隠れ家になっている遺跡くらいだ（あと、必要なのは、村長の家くらいか）。

ただ、マップが少ないので、村の外れにあるブラックハウンドの出てくる洞窟には、ちょっと凝りたい。コンピュータ・ゲームではワープ通路になっているけれど、テーブルトークではワープは処理しにくい。

使うにしても、プレイヤーがおやっというくらいで、すぐに解けるのがいいだろう。

それと、ブラックハウンドは異界のモンスターという雰囲気もあるから、ワープする通路はそれらしいほうがいいだろう。

というわけで、四方に檻を配置して、十字路だけの簡単なマップにする。東西の通路の奥の壁は一方通行で、南は2回ループすれば、ガードの遺跡に行けるようにする。

ガードの遺跡は、それまでに充分迷うだろうから、簡単にする。ほとんど、研究室だけ。

――というわけで、テーブルトーク化も完了した。これが、どんなセッションになったか、さて次からのリプレイを参考にしてもらおう。

プレイヤー集まる

ゲーム当日。みんなになじみがあるだろうと、プレイヤーのキャラクターは小説版と同じ。

バート（4レベル　ファイター／レンジャー／セージ）
リザン（3レベル ソーサラー／セージ）
シラルム（3レベル　シャーマン／レンジャー／ファイター／セージ）
プラム（4レベル　シーフ／レンジャー／バード）
ガラード（3レベル　ファイター／プリースト）の5人とした。

GM「さあ、君たちがホープ村にある〈山沿い亭〉を訪れ、主人に話しかけると……」
シラルム「それじゃあ、僕たちは、バートを先頭に隊列を組んで、ひょろひょろと酒場に入ってきました(笑)」
GM「こらっ、これはテーブルトークで、コンピュータ・ゲームじゃないんだぞ」
バート「いいから、いいから。そんな軽いノリのエルフは放っといて。おいっ、親父、酒をくれ」
GM「おや、見かけない人たちだね。このホープ村には？」
ガラード「あれ、バートとリザンって、確かホープにいたんじゃなかったっけ？」※1
バート「そういえば、そうだった。父さんを殺されたという暗い思い出が……」
GM「でも、宿の親父さんは、なぜかバートを知らない（思いもかけなかった展開に対応できないGM)」
バート「なんで？」
リザン「兄さんは印象が薄かったんだよ、きっと」
GM「あれから、かなりたってるからねえ（も、もう少し、対応できる時間をくれえ)」
リザン「ああ、村も久しぶりだなぁ。でも僕は疲れたからもう寝る。兄さん、薬草茶を煎じて(笑)」
バート「それは、違う世界の違う兄弟（ドラゴンランス)の話」
GM「あ、そこの暗い魔術師、ひょっとしてリザン？（ふう、やっと対応できる余裕が……)」
リザン「久しぶりですね、おじさん」
GM「いやあ、元気だったかね？」
リザン「あんまり元気じゃありません。生まれついてから病弱だ病弱だって言われ続けてきたから、ほんとに病弱になったような気がして……生命力は、そこそこあるんですが」
ガラード「それって、内臓疾患とかじゃないのか？」
GM「そうかあ、久しぶりの里帰りだから、今日はわしのおごりだ。それに、こういう日は酒でも飲まなきゃやってられんからな（よしよし、酒場の主人にエンジンがかかりはじめたぞ)」
リザン「酒はいいですから、温かいお茶を一杯」
プラム「こういう日って、どういう日？」
GM「う～ん、ちょっとね。そうそう、夜中に変な物音がしても、部屋から出たらいけないよ」
一同「は？」
リザン「おじさん、それはどういうことですか、何かあったんですか？」
GM「君たちがいない間のことだから、知らんのも無理がないが、3年ほど前から、化け物が出るようになってな」
バート「化け物っていうのは？」
プラム「誰か見たの？」
GM「わしも見たよ。黒い、子牛ほどの大きさの犬でね。パッと炎を吐くこともある。すごく恐ろしいやつだった」
バート「セージ技能で判定します。と、11」
GM「ヘルハウンドだと思った」※2
バート「それは親父さん、ヘルハウンドだよ」

※1　テーブルトークに意外な展開はつきもの。バートとリザンがホープ村出身ということを、ころっと忘れていたGMでありました。しかし、いきなりだなあ……(焦る)。
※2　慣れたプレイヤーはこういうふうに、突然、役割演技の会話をゲーム世界のルールに切り替える。慣れないマスターは、説明モードで必死のときに、ルールがとっさに思いつかず、あわてるときがある。こうしたときは、別にあわてず、わからなければルールをゆっくり参照するか、なんなら知ってるプレイヤーに聞いたらいいのだ。

GM「そういうこと言うやつもいたんだけどね。かかっていったやつのなかには、呪いをかけられたやつもいてねぇ」
バート「えぇ？　それはおかしい！」
GM「見すくめられたやつは、ちょっと、おかしくなっちまってね」
リザン「あの、僕、ちょっと立ちくらみがして、話を聞いていなかったんだけど……（じつは隣のプレイヤーと雑談していた）」
プラム「もういいよ、リザンは寝とけば（笑）」
バート「（リザンに）村に出る化け物ってのが、ヘルハウンドなんだけど、呪いをかけるんだ」
リザン「（なんだ、それは）兄さんは、しばらく黙っていて」
バート「……はい」
ガラード「夜中に仔牛ほどもある黒い犬が、口から火を吐いたりして暴れ回っているんだ」
シラルム「それを聞いたバートは、ヘルハウンドだと思ったんだけど、呪いをかけたりするという特殊能力を持ってるんで、違うんじゃないかな、と言ってたところなんです」
リザン「私はヘルハウンドについてどれくらいの知識を持っているか、セージ技能で……12」
GM「火を吐くのは知ってるけど、呪いのことは聞いたことがない」
プラム「たっくさん出るの？」
GM「いんや、一度に出るのは1匹だけだよ。君たちがそうやって話をしていると、そばで飲んでたおじいさんが、（酔っ払い口調）あれは村長を狙ってるんだって言ってるだろうが！」
リザン「そういう化け物が出るんなら、一刻も早く強い冒険者を雇ったほうがいいですよ」
ガラード「ここで名乗りをあげなくてどうする！」
リザン「でも、僕らにヘルハウンドが手に負えますか？」
GM「君らの話を聞いていた〈山沿い亭〉のおやじさんが、そいつにはかまわんほうがいいよ。ザックっていう職人なんだけど、アル中でね」
リザン「ならば、ポカリスエットをもらって、鼻をつまんで流し込む（笑）」
シラルム「死ぬ、死んでしまう」
GM「ザックはなにかわめき散らしてるけど、店の親父さんが早く家に帰れって追い出すよ。で、ザックは、よたよたと足を引きずりながら出ていく」
バート「あのおじいさんの言ってたことは本当なんですか？」
GM「村長が狙われてるってのか？　他にも襲われたやつはたくさんいるんだよ。ザックは酒の飲みすぎで、ちょっとおかしくなってるんだ、もう」
プラム「襲われだしたのって、いつごろからだったっけ？」
GM「3年くらい前から」
プラム「そんなに前から?!」
シラルム「そんなに長い間帰ってなかったの？　おふた方とも」
リザン「だから、兄さんなんか顔まで忘れられてるんだよ」
GM「とりあえず、2階に部屋を用意するから、今日はゆっくりしていけ」
リザン「あんなこと言われてゆっくりできるほど、神経図太くないんですけど」
GM「部屋から出なきゃ大丈夫。家の中まで襲ってくることはなかったから。だいたい、向こう気の強いやつが、行かなくていいのに行って、火ぃ吹かれて大ケガしてるんだ（笑）」
プラム「おじさん、おじさん、通りの見えるほうのお部屋ちょうだいね」
シラルム「プラム、2階なら見物してても安全だと思ってるでしょ」
GM「いかんぞ、外に出たら（怖い顔）」
プラム「出ない出ない」
GM「（不信の目）裏通りのほうにしようかな。ちゃんとそのグラスランナー見張っとけよ、リザン」
リザン「責任は持ちかねますが、見張っていましょう」

出たゾ～、ブラックハウンドだ

GM「というわけで、君たちはみんな2階に案内されました。どうせ大部屋でみんな一緒に泊まってるよね。今は夜の11時くらいかな。どうしますか？」
プラム「窓にへばりついてる（笑）」
シラルム「何をしてるんです、プラム」
プラム「見るの！」
一同「（笑）」
プラム「だって！　まず、敵の正体をつきとめなきゃいけないでしょ?!」
GM「起きていたい人は、生命力の抵抗判定」※3
リザン「寝ます！　私、身体弱いから」
シラルム「なんのかんの言いながらつきあってしまう自分が怖い」
GM「（みんなの出目を見て）最高で11？　じゃあ、みんなうつらうつらし始める。旅の疲れと酔いのせいだね。夜中の2時ごろ、知力ボーナス＋シーフレベルで判定して（聞き耳のようなものだからな）」
プラム「17！」
GM「15以上の人は？」
バート「惜しい、1点足りない」
GM「う゛～～、とかいう声が、窓の外から聞こえたような気がした」
プラム「あ、来た来た来た来た！　あそこあそこ（笑）」
GM「外を覗くんだね。そうすると、黒い大きな犬が、のっそのっそと歩いてくる。さっきの感知で、10以下だった人は起きてないからね」
リザン「私は寝てます」
シラルム「熟睡してます」
GM「それじゃあ、プラムとバートとガラードか。3人ともまだ覗いてるんだよね。黒犬は、ぐわっと君たちを見上げたよ。敏捷力ボーナス＋冒険者レベルで振ってみて。14以上」※4
リザン「そんなの、グラスランナーだったら、楽勝ですよ」
プラム「あ、失敗（笑）」
リザン「グラスランナーなのに～」
プラム「寝てる人は、ぐだぐだ言わないの！」
GM「バートとガラードも失敗してるのね。それじゃあ、誰を見るか……バート！」※5
バート「おぉ！」
GM「目が、燃えるように生気を放ってるね。精神力で抵抗して。15以上なら、大丈夫だよ（今度は、恐怖症判定だ）」
バート「駄目だ！」
GM「あ！　ぱたっ（サイコロ1個を振って、と。あっ、6だから、黒犬恐怖症だな）」
プラム「バート～、バート～。ゆすっても起きない？」
GM「うん。完全に気絶してるみたい」
プラム「のんきなやつ～、こんなときに寝るなんて（笑）」
リザン「ぐう～ぐう～」
ガラード「この薄情な弟どうする？」
リザン「だから、早く起こしてよ！」
GM「バートは冷や汗をかいてるよ」
ガラード「ベッドの中に放り込んでおこう」
プラム「ちゃんと濡れタオルを顔にかぶせて」
ガラード「それだと死んじゃうって！額にのせなさい、額に」
プラム「人間の大きさって、よくわかんないから（笑）」
GM「ベッドに寝かせてしばらくすると、楽そうになるよ」
リザン「だから、誰か私を起こしてよ！」
GM「窓の外を見ると、黒犬はもういないよ」
シラルム「化け物の能力を身をもって知りましたね～」
プラム「単に、眠くなって寝ただけじゃないの？」
ガラード「昏倒するように寝るやつがいるか！（笑）」

※3　プレイヤーは絶対こうしたいと思い込むと、無茶を主張することがある。そうしたときは、適当な能力値判定を課すこと。この場合は、ヘルハウンドがたくさん睨んで、たくさん恐怖症になるのはうざったいので、何人か眠らせておこうとGMは考えた。
※4　自分でメモしておいて（精神力の抵抗力判定14以上）、早くも間違っている。このように、GMの間違いは、ＲＰＧにつきものなのだ～。
※5　何人も恐怖症にかかるのが面倒臭いので、一人を選ぶことにした。単にGMが間違っただけという説もある。

GM「次の朝になりました。コケコッコー！」
バート「なんかよく覚えてないんだけど、変な夢を見たような……」
リザン「なんだか昨日の夜、騒がしかったみたいですけど、なんで私を起こしてくれなかったんです？」
ガラード「起こしたんだけど、嫌だって言ってはねのけられたんだよ」
リザン「がーん！　自分がそういう人間だったなんて知らなかった。で、兄さん、なんかげっそりしてるけど、大丈夫なの？」
バート「うん。仔牛のような真っ黒い犬に睨みつけられる夢を見ただけだから」
ガラード「夢じゃない、夢じゃない」
リザン「睨みつけて昏倒させる？　そんなヘルハウンドは知らないなぁ、ぶつぶつ」
GM「朝食の時間だよ〜、とおじさんが呼んでる」
シラルム「じゃあ、朝ごはん食べに行きましょう」
GM「おじさんは、ちょっとあたふたしてるけど、君たちを見ると、やあ、昨晩は大丈夫だった？って声をかけてくる」
シラルム「いやあ、ぐっすり眠りました」
GM「お兄さんのほうがちょっと、ぼ〜っとしてるみたいだけど」
バート「じつは、かくかくしかじかと睨みつけられて倒れたような気がするんですが」
リザン「兄さん、正直だなあ」
GM「なんともなかったか!?　窓から出たりとかしなかった？」
バート「ええ」
リザン「おじさんのほうこそ、どうしたんですか？　そわそわして」
GM「いやぁ、昨晩、村長さんが襲われたらしいんだ」
一同「え!?」
GM「例の黒犬に襲われて大ケガしたらしいんだが、ついに家の中にまで入ってきたみたいだな」
一同「でぇ〜!?」
GM「でも、あんたたち、よく無事だったね。あ、睨まれたとか言ったな？」
バート「ええ、睨まれました」
GM「それは、大変だな。昨晩言ってた呪いなんだけど、実は睨まれたあと、水が怖いとか、闇が怖いとかいろいろあるんだよ」
バート「う、それは困った」
シラルム「じゃあ試してみましょうか。まずはコップの水」
バート「ぎゃあ〜〜！(笑)」
GM「こらこら、べつに水には反応しないよ」
シラルム「では、今度は黒いものを見せてみましょう」
リザン「兄さんのことだから、女の人なんかが怖くなるんじゃないかな」
バート「うわあ〜、やめてくれ〜」
ガラード「遊ぶんじゃない！」
GM「村長は、ケガして瀕死の重傷らしくってな。それで息子さんが、これは放っとけないってんで、冒険者を雇おうと言ってるんだ。腕に自信のある……」
リザン「腕に自信……ない！」
プラム「腕には自信ないけど、好奇心の強さには自信がある(笑)」
ガラード「村長さん宅にそういう人は、もう集まってます？」
GM「腕に自信のあるやつは、もうすでに黒犬にやられてるからなあ(笑)」
リザン「その、腕に自信があった人って、どれくらいのレベルだったんですか」
GM「春の祭りとかで、牛を押さえ込んだりはしてたけど」
シラルム「それは、けっこうレベルが高いかも」

GM「力だけはあるんだけど、火を吐かれたりしたら、もうお手上げだね」
リザン「しょせん、冒険者レベルのない人ですから」
バート「やはり、我々が村長さん宅に行こう」
GM「村長さんちの前は、いろんな村の人たちがばたばたしてるね」
バート「このたびはご愁傷さまです」
ガラード「まだ死んでないって！」
GM「村人のなかに見覚えのある人がいるよ。ほら見ろ、わしの言ったとおりになったじゃないか。わしの言うことを聞かんからじゃ！」※6
シラルム「誰でしたっけ？」
GM「ザックさん」
プラム「まだ酔ってる？」
GM「今日はしらふだよ。(えらく早口)ほらなほらな、昨日わしがちゃんと教えておいたのに。だから言ったじゃろ、そのうち絶対村長を狙ってるって言ってたのに誰も言うことを聞かんから。だいたいわしはな……(放っておくと止まらない感じ)」
プラム「要するに、愚痴っぽいおじいさんなわけね」
リザン「まあまあまあ、ちょっと……」
GM「(ますます早口になる)おう、あんたらか聞いただろ？　わしは村長襲われるってちゃんと言ったのに」
リザン「え、ええ、まあ、聞きましたけど……」
GM「(有無を言わさず)だろ？　だからな、老人の言うことはちゃんと聞くもんだって。そもそもいつもわしは言っとるんじゃ。これは愚痴でもなんでもないぞ。だいたい今の若いもんは……」
リザン「スリープ・クラウドかけるぞ！ちょっと落ち着きなさい」
GM「(聞いてない)だいたい前の村長がこの村を追われてからあの怪物が来だした、だからわしにはちゃんとわかっとるんじゃ。あいつが狙っとるに決まっとるんじゃ！」
プラム「誰か殴って黙らせて〜」
バート「ちょ、ちょっと待ってください。前の村長が村を追われたって？」
GM「なにそんなことも知らないのか？前の村長ってのはガードってやつでな……」
リザン「そういうことを、こういうところで公然と喋ると……」
GM「だいたいあいつはあそこの後家さんに手は出すわ税金はかすめ取るわ……」
リザン「(ザックを指さし)わかった、兄さん、次に襲われるのはこいつだ(笑)」
GM「村の人が、あんたら、ザックに酒飲ましたら、もうちょっとおとなしくなるから、って教えてくれるけど」
バート「では、とりあえずこれを」
GM「お、あ？　ありがと！　ぐびぐび、いやぁ、やっぱりこれがないとなぁ(普通の口調)」
バート「落ち着いたところで、さっきの話の続きを」
GM「なんか話してたっけ？」
バート「がくっ」
GM「あ、そうそう、村長さんが襲われたらしいぞ」
バート「そうじゃなくって。追い出された、前の村長さんについて教えてほしいんだけど」
GM「ああ、ガードね。ろくでもないやつだったからなあ。あんなやつは追い出されて当然じゃ」
プラム「後家さんに手を出したって本当？」
GM「まぁ、かわいい娘じゃったからな」
バート「おじいさんも気があったのか」
GM「うるさい！　なんでわかったんじゃ(笑)」
プラム「悪いことがばれて、それで今の村長さんが選ばれたわけね」
GM「だから、わしはガードのせいだと思うとるんじゃが」
リザン「いやいや、ガードのせいと見せかけて、じつは村長の息子という手も」

※6　ザックは早めに登場させた。前の日、プレイヤーたちがあまりかまわなかったので、もっと印象づけておかなくてはと考えたからだ。このあたり、NPCを演技したがるかどうかは、マスター次第(僕はプレイヤーと喋るのが好きですから。でも、手がかりの出しすぎには注意しないと)。

プラム「今の村長さんは、いい人なの？」
GM「そりゃあ、もちろんじゃ。息子さんもしっかりしとるし」
プラム「後家さんにも手を出さず？」
GM「……あんた何が言いたいんじゃ(笑)。ああ、人間じゃないのか。人間てのは、そういうもんじゃ」
プラム「そういうもんって、どういうもんなんだろう」
ガラード「だから、とりあえず、後家さんには手を出すものと(笑)」
GM「わしも前の嫁さんに死なれてから、さびしくってのう、って話はおいといて。だいたい、怪しげな魔法を使うやつが村長なんかになったのが……」
ガラード「ほっほお〜」
リザン「偏見ですね！(笑)そういう偏見に満ちた人の言うことなんか、信用できませんよ」
GM「だから、みんな、たぶらかされて、あいつを村長にしたけど、今ごろは追い出された腹いせに、ああやって怪しげなの呼び出してるに違いないんじゃ！」
リザン「いいや、じつは、ガードさんはいい人です！(依怙地)」
GM「(ムッ)あんた、そんなこと言う理由は？」
リザン「私も魔法使いだからですよ」
GM「あんたも魔法使いか。でも、あんたはまだ若いから、そんなに目つきが悪くないな。とりあえずは信用してやろ」
リザン「そうかなあ。自分で目つきがよくない自覚があるからなあ」
GM「あんたたちも、腕に覚えがあるんなら村長の息子さんを手伝ってやれよ」
バート「それは、任せてください。ところで、そのガードさんて、どこにいるかご存じ？」
GM「それがわかってたら、苦労はせん。こんなことなら、みんなでふん縛って地下牢にでも閉じ込めておけばよかった」
プラム「じゃあ、ザックさんはひとまずおいといて、牛さんの足跡なんかは調べられませんか？」
ガラード「うしさん……」
リザン「ヘルハウンドもどきのことね」
GM「足跡は、大通りを西のほうに続いてるよ。そうやって道にへばりついてると、嬢ちゃん、どうかしたの？　と別の村人が声かけてくるけど」
プラム「うんちょっとね。そうそう、バートが本当に呪いにかかったかどうか、その村人に聞いてみますか？」
GM「え？　あんたらも睨まれたの？」
プラム「うん。でね、睨まれて気絶した人って、みんな副作用みたいなのが出てるの？」
GM「いやあ、副作用の出るやつもいたけど、トロかったやつは何ともなかったなあ」
バート以外「あ、じゃあ、大丈夫だ(笑)」
バート「そんな〜」
シラルム「そうですね。一応センス・オーラで見てみます。精霊が歪んでれば、わかるんですけど？」
GM「ちょっとわからないね。そのとき、キャンキャンという犬の鳴き声がする」
バート「え、何です？」
GM「と、そっちを振り向いたバートの視界に黒い子犬が映って、バートはびくっとする」
バート「え？　え？」
リザン「クリエイト・イメージ！　兄さんの前に黒い子犬の幻影を造る(笑)」
GM「というわけで、これから君は黒い犬を攻撃するときは、攻撃力１回避力に−3の修正を受けるからね」
プラム「え〜、それじゃ今度ヘルハウンドもどきに会ったら、ペンキで白く塗らなきゃいけない(笑)」

GM「(いかん、このままでは、村長宅に行ってくれない) 村人のひとりが、あんたたち強そうな人だけど、村長さんを助けてくれんのかねって、尋ねてきてるけど」※7
バート「いえ、いまモーレツに自信を失ったところなんで」
GM「いや、あんたはさっきの様子を見てわかったけど、そっちの髭づらの人とか、魔法使いらしい人とか」
シラルム「はぁ〜い♪ (笑)」
GM「……あんた、エルフとかいう種族の人じゃないのか?」
シラルム「見たら、わかるでしょう」
GM「普通、もっと黙ってるもんだと思ってたんだけど、明るいね」
リザン「この人はちょっと変わってるんですよ。ちなみに私は、普通の魔術師らしく、コンプレックスの塊ですよ。ははは」
プラム「足跡はどうなったの?」
GM「西のほうに続いてるよ。村人の話では、いつも東から出て、西に走っていくらしい」
プラム「東から西?　反対はないの?」
GM「うん。いつも東から西に行ってる」
プラム「足跡をつけてってた人はいないの?」
GM「そんなの怖いじゃないか!　いちおう林のところで足跡が途切れてるのは確認されてるけど」
シラルム「昼間は出てきてないの?」
GM「昼間は見かけないね。家の中にまで入ってきたのも今回が初めて」
ガラード「村長の家行ってみようよ。手伝えるもんなら、手伝えばいいし」
リザン「あんまり、義理は感じないけど」
ガラード「生まれ故郷の危機じゃないか!」
リザン「……ああ、そうでしたね。そういえば、私がこの村にいたころの村長さんって、その魔術師だったんですか」
GM「違うよ。君らの知ってる村長さんのあとを継いだのが、ガードだ」
リザン「では、もともと村に住んでた人じゃないんですよね。流れ者がいきなり村長ですか」
GM「悪い人じゃなかったって言う人もいるよ」
リザン「でも怪しい」
シラルム「魔法使いだからですか?(笑)」
GM「そういえば、むかし魔術師ギルドから調査団が来ていて、このあたりに古代王国の遺跡があるとか言ってたな」
リザン「そりゃ、このへんの遺跡は有名ですから」
プラム「あたし、足跡をつけて行きたいな」
リザン「うーん、行ってもムダでしょうけど。とにかく村長さん宅に行って、人柄を自分の目で見て、助けるかどうかを判断しましょう」
シラルム「息子さんの人柄を見て、定番の美しい娘さんがいるかどうかを見てから、助けるかどうか判断するとか」
バート「ついでに後家さんも見て」
リザン「後家さんは関係ないでしょう、兄さん」

GM「さて、村長さん宅です。みなさんの格好を見て冒険者と判断したらしく、どうぞどうぞと通してくれる」
バート「あ、そんな有無を言わさずに……」
GM「〈山沿い亭〉の主人から伺っておりますから」
一同「う〜ん、すばやい」
GM「奥に通されると、村長の息子のロイドさんがいますよ。どうもいらっしゃいませ。見たところ、なかなか強そうな方たちで」

※7　プレイヤーは雑談(といっても、この場合はゲームに関わっているけれど)に身が入ると、ストーリー進行のことを忘れることがよくある。プレイヤーが楽しんでいるなら放っておくというマスターもいるけれど、僕はそこそこでストーリーに戻す主義だ。特にこのシナリオの場合は、まだ入口だからね。

バート「あはははは(ひきつった笑い)」
GM「いやあよかった、わたしひとりで行かなければならないのかと思ってたんですけど、これならば、心強い」
リザン「ひとりで行くつもりだったということは、僕たちと一緒に来られるつもりなんですか？」
GM「もちろん、わたしも一緒に行きますよ。父がこのようになったからには、ぜひこの手で討ちたいと」
リザン「それはわかるんですけど、あなたの剣の腕とか魔法の腕前とかが、どの程度なのか……」※8
GM「わたしはこれでも、闘牛で、それなりの成績を残しましたが」
リザン「兄さん、模擬戦をやってあげたら？　兄さんに全然かなわないような人に来られても、僕たちが困るだけだよ」
GM「足手まといになると言うんでしたら、是が非とは申しませんが」
リザン「いえ、だから足手まといだと思った人が、じつは強いということもありますから」
バート「では、おれがひとつお相手しましょう」

というわけで、唐突に始まった模擬戦。バートは攻撃で15を出すが外れ。ロイドの攻撃もバートにぴったりでかわされました。

GM「第2ラウンドもやる？」
バート「いやあ、なかなかやりますね」
GM「いや、あなたこそ、さすが冒険者だけのことはある」
リザン「兄さんが意気投合しちゃったようだから、しようがない。でも、これで、いざというときの援護は考えなくていいですね」
GM「あの犬は、3年前からふた月に1回は出るようになりましてね。わたしも親父と追い払おうとしたんですが、なかなか難しくて」
シラルム「あの酔っ払いのおじさんが言ってた、前の村長さんとか後家さんの話とかは」
GM「は、後家さん？」
リザン「え～とですね。村長さんが恨まれるような心当たりは？」
GM「いえいえ、息子の自分が言うのもなんですが、親父は公明正大で、前の村長とはえらい違いですよ」
バート「後家さんがどうこうと、人から聞いたんですが」
ガラード「だから、後家さんから離れなってば！(笑)」
リザン「いかに公明正大な人でも、逆恨みということもありますし」
GM「確かに、前の村長さんは、みんなで石もて追い出しましたけど……」
一同「わぁー(笑)」
GM「いや、ひどいやつだったんですよ。怪しげな術でみんなが惑わされていたのを、わたしが説得して歩いたんですから」
リザン「石もて追い出そうって？」
GM「だから、その人は公金を横領したりとか、むごいことをやってたんですってば！」
プラム「つまり、あなたたちが、音頭をとって追い出した、ということですね」
リザン「ところで、このロイドさんていくつくらいなんですか」
GM「22歳だけど」
リザン「じゃあちょうど同じくらいの年ですね。僕たちと知り合いじゃないでしょうか」
GM「そう言われてみれば。あの、お名前は？」
リザン「リザンといいます」
GM「おお、リザンくん！」
リザン「ひょっとして、わたし、小さいころあなたに川に突き落とされた記憶があるんですけど……(笑)」
GM「いやあ、久しぶりだねぇ！」
リザン「そういえば、さっきの殴り合いも10年くらい前に見たことがあるような(爆笑)」

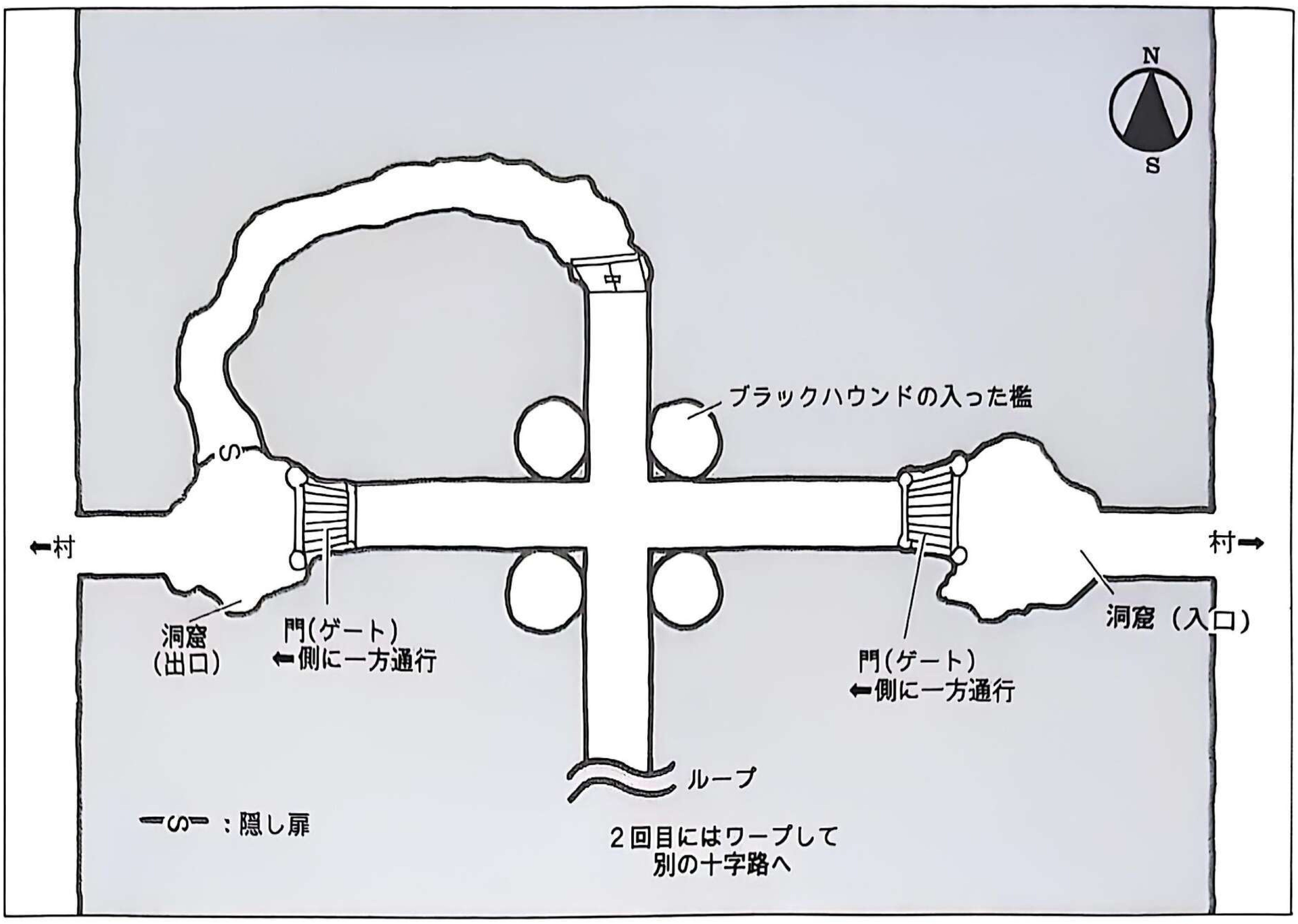
※8　と、このように、NPCのデータが必要になる場合が往々にしてある。簡単なものでも作っておいたほうが無難だ。

GM「じゃあ、君はバートか。たくましくなったなぁ！」
リザン「子供のころの記憶からして、ロイドってどんな人だったんでしょう？」
GM「そんな悪い人じゃなかったよ。もちろん君を川に突き落としたこともなかった」
リザン「じゃあ疑ったりはしないか」
プラム「村長さんのところに行ってみます」
GM「昏睡状態ですけど」
シラルム「ケガはどんな状態なんですか？」
GM「かまれた跡がある」
シラルム「火傷は？」
GM「それはないよ」
リザン「プリーストとかヒーラーには診てもらった？」
GM「いや、この村にそんな人はいないから」
リザン「(ガラードを前に出して)ぱっ！　ほら、ここに神官がいます！」
ガラード「そうだな。少し傷を治しておこうか……10点治ったよ」
GM「そうすると、村長は気がつくけど、ああ、怖い〜！(笑)」
シラルム「例の後遺症ですか」
リザン「どうする？　手がかりがない以上、例の足跡を追っていくしかないんじゃないだろうか」
プラム「例の後家さんは？」
バート「関係あるのかな、本当に」
プラム「だって、聞いておかないとシラルムがうるさいんだもん！(笑)」
シラルム「そんなことありませんよ。足跡のほうを追跡しましょう。東と西とどっちに行きましょうか？」※9

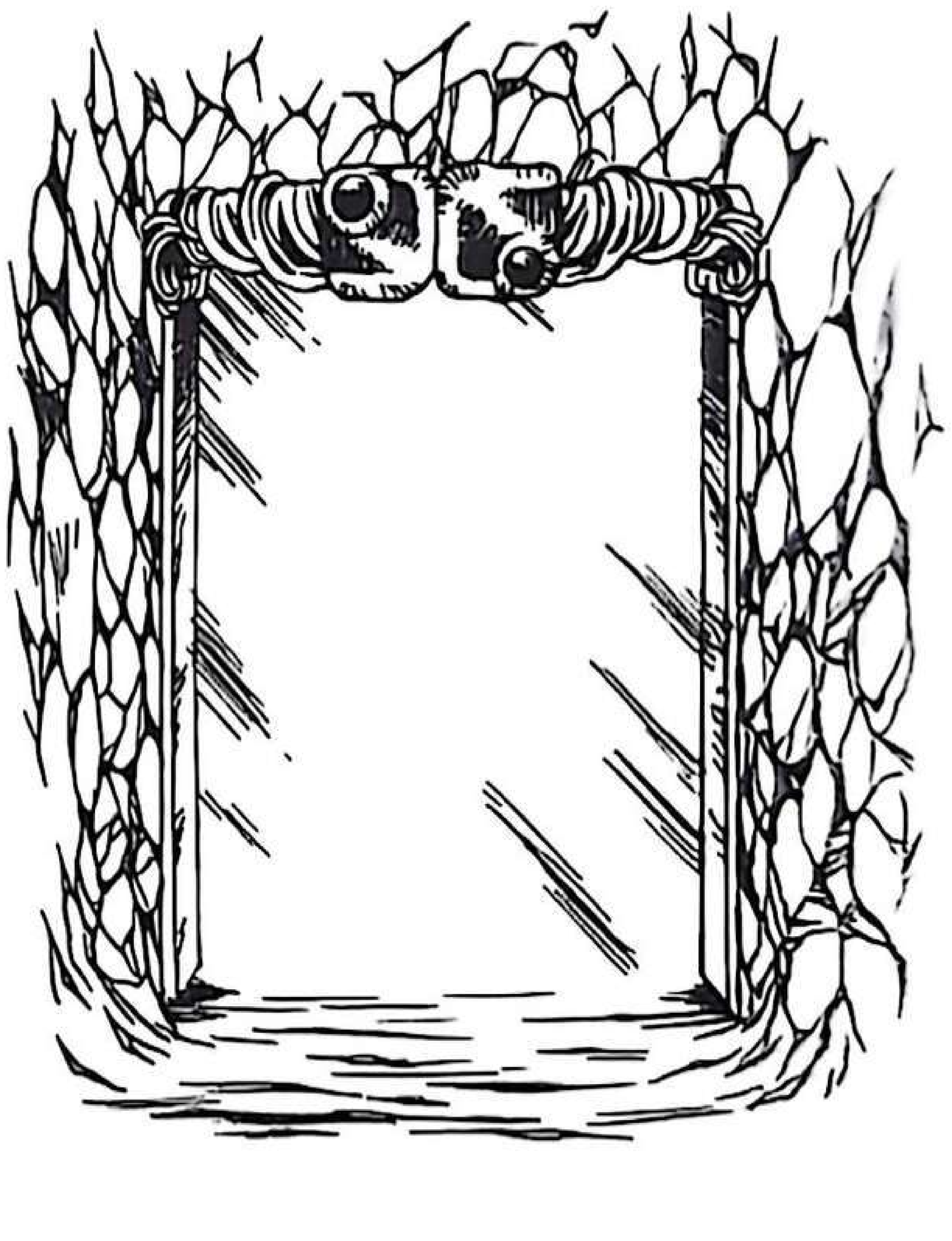
※9　もちろん、後家さんを調べるというのなら、その役柄も即興で考えてたよ(笑)。しかし、下世話っぽいプレイヤーだな、こいつら。マスターがちょっと口すべらせただけじゃないか〜。

謎の洞窟を発見！

リザン「とりあえず、来たほう、東に行ってみましょう」
バート「足跡追跡します」
リザン「では、わたしも」
GM「べつにレンジャーに頼らなくっても、足跡はくっきり残ってる(笑)」
バート&リザン「あぁ〜」
GM「足跡自体は、犬の足跡だよ。かなり大きいけど」
シラルム「黒い犬の足跡〜」
バート「ぎくぎく」
GM「足跡は、村を出て、1時間ほど行った林の前で途切れてるよ。ただ林の中は、木が焦げた跡とか身体が擦れた跡とかが残っている」
バート「つけていきます、(コロコロ)12」
シラルム「わたしも。16です」
GM「シラルムにはだいたいわかったよ」
リザン「さすが森の人」
シラルム「そりゃ、いちおうは、ってそれじゃオランウータンじゃないですか(笑)」
GM「木の焦げた跡とかを追っていくと、洞穴の入口らしきものが見えてきました」
シラルム「洞窟？　それなら、わたしは洞窟の前で3時間ほど踊り狂ってシルフを封じ込めておきたいんですが」
プラム「人間の足跡があるかどうか見たーい、(サイコロを振って) 11」
GM「それでは、よくわからない。ロイドくんは、突然踊り始めたシラルムを見て、どうしようと言ってる。すぐにでも入って行きたそうだけど」
リザン「僕たちはご飯を食べる。シラルムはシルフを召喚する。焦って入っても、後悔するだけですから」
GM「まあ、冒険者の君たちがそう言うなら」
……3時間後
シラルム「6ゾロで召喚しました。きっと、とびきりかわいいシルフに違いない(笑)」
バート「はいはい。それじゃ、行こう



か」
リザン「ところで、ロイドくんの武装は？」
GM「鉈と普通の服だよ」
バート「あ、こいつ気合い入ってない」
リザン「それじゃ、兄さんとガラード、次がロイドとプラム、最後尾がシラルムと私、という隊列にします」
シラルム「松明はわたしが持ってます。わたし自身は、いらないんですけどね」
GM「ずんずんと進んで行くと、突き当たりに、門みたいなのがある。真ん中がスクリーン状になっていて、ぴかぴか光っている」
プラム「手を入れてみようか」
リザン「止めます！　首根っこ引っつかんででも止める」
プラム「あぎゃ」
ガラード「小石を投げてみますけど？」
GM「そうすると、小石は跳ね返って、バートの頭に、ぽこっと当たる」
バート「……どうせ、おれはこういう星の下に生まれたんだ（笑）」
ガラード「じつは楽しんでるんじゃないか？」
バート「剣の鞘でつついてみますが」
GM「ぴょんと跳ね返った」
ガラード「弾力があるのか？」
GM「へこんだりはしないけど、ぴゅんと跳ね返ってくる」
シラルム「近くまで寄って調べてみますが、文字が刻んであったりとかしません？」
GM「そういうものはない」
リザン「セージ技能でわかりませんか？　サイコロの出目は14ですけど」
バート「あ、6ゾロが出た」
GM「それならわかるな。バートはたまたま読んでた本に〝異界への門〟と呼ばれるものがあったことに思い当たる（笑）。それと、これは、その門の出口のほうではないかと」
リザン「はあ。では、ここから入って行くのは無理なわけか」


異界の門

プラム「ここで待ってたら、そのうち黒犬が出てくるんじゃない？」

リザン「でもこうなると、毎度出てきてるのが、同じものとは限らなくなってきましたからね」

シラルム「出てきたモンスターは、どこに行ってるんでしょうか」

リザン「行った先に、別の門がある……のかなあ」

シラルム「ヘルハウンドだったら、確かにこの世のものではないわけですし、その親戚みたいなものだったら、やはり別の世界から来たんじゃないでしょうか」

バート「待ってたら、そのうち出てくるんじゃないか？　そこをやっつければ……」

リザン「出てきて、倒したからといって、それで打ち止めとは限らないでしょう、兄さん」

プラム「入口のほうを探して入ろうよー」

リザン「入るかどうかはともかくとして、入口があるかどうかは、確かめたほうがいいでしょう。今度はとりあえず、西のほうに」

GM「村に着くと、だいたい夕方５時くらいになるけど」

ガラード「化け物が出るのは夜中だろ。行くだけは行ってみようよ」

GM「では西のほうへ、てくてくと。今度は30分くらいで、やはり似たような洞窟に着きます」

プラム「シーフ技能で細工があるかどうか確かめます」

バート＆シラルム「じゃあ、僕たちはレンジャー技能で」

GM「とりたてて怪しいものはないよ」

シラルム「では入って行きましょう」

GM「やっぱり、同じような門がある」

プラム「石を放る」

GM「消えたよ」

プラム「じゃあ、次はロイドさん放り込もうか」

GM「よし！　行けるんだな!?」

一同「わぁ～、止めます、止めます」

リザン「だから、ロープの先に小枝か何かをくくり付けてから投げ込んで、なんともなかったら、中に入ってみましょう」

GM「ロープは出てこないよ」

シラルム「ひっかかって、出てこない感じですか？」

GM「ロープが入ったところから、もうピクともしない」

シラルム「中に押し込むことはできますか？」

GM「それはできるよ」

プラム「向こうの出口にロープの先が出てるかどうか、確かめたいなあ。でも今から行くと、１時間半だから、７時になっちゃうか」

リザン「でも、出口との間がそんなに短いとも限らないし、だいたい１時間半もかかるんでは、ちょっと。しかも片道ですよ」

シラルム「わたし、シルフ召喚して疲れてるんで、いったん休んでからにしません？」

リザン「そういうことを言うと、ロイドが怒り出しそうだから」

GM「ロイドは今にも中に入って行きそうだよ。大丈夫だって。向こうは出口だろ？　こっちは入口だ」

リザン「そうやって安易な考えで行くとね、と無茶をした冒険者の話をとくとくと聞かせます」

GM「じゃあ、隙を見てロイドは門の中に飛び込んでしまった！」※10

プラム「止める！」

GM「敏捷度ボーナス＋冒険者レベルでダイス振ってみて。15以上の人いる？」

一同「（首を振る）」

プラム「１だけ足りない」

GM「なら、プラムの手元には、ロイドの靴が片方だけ残った」

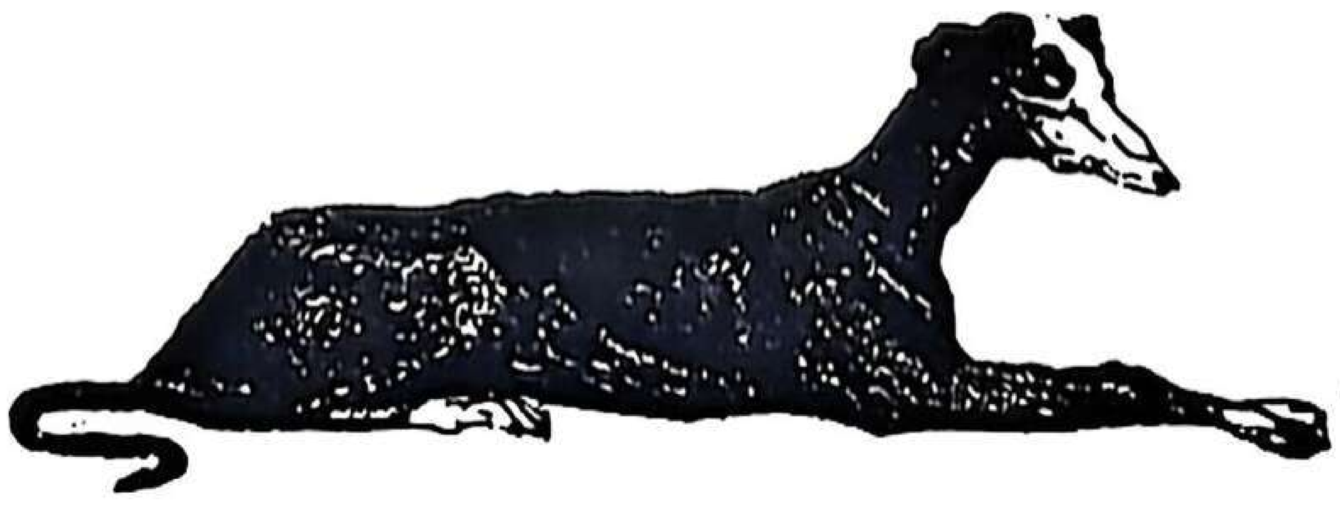
プラム「あちゃあ～」

※10　このGMのやり方には、異論もあるだろう。NPCはできるだけ行動を控えて、プレイヤーに任せるべきだという人もいるのだから。ただ、プレイヤー（特によく考えるプレイヤー）は悩みすぎて、ゲームのテンポを崩してしまうことがよくある。本人は考えているつもりだから、これでいいと思ってるのかもしれないが、RPGにも一種のリズム（ある程度で〝らしい〟行動をとる）は必要だと僕は思う。ここはいわゆるテーブルトークでの〝押し〟に近い手法を使ってみた（形のうえでは〝引き〟なんだけどね）。

プラム「門に向かって呼びかけてみますけど、返事は？」
GM「ない」
リザン「問題は生きて帰ってこれるかどうかだけど……どうせ行くって言うんでしょ、兄さんは（ヤケ）」
バート「もちろんだ！　行くぞ、リザン」
シラルム「さようなら、緑の森よ。もう会えないかもしれない」
バート「縁起でもないこと言うんじゃない！」
GM「門を抜けると、通路に出たよ。入った瞬間、ちょっとくらっときたけど、それは大丈夫だった。前にはロイドさんがいる」
バート「よかった」
リザン「壁とか床の材質は？」
GM「乳白色の壁で、コンクリートみたいに固いよ」
シラルム「センス・オーラ！」
GM「水と大地の精霊は感じられない」
プラム「先、進むー！」
GM「行こうとしたら、壁に円状の透明な窓のようなものがあって、その中で、例の怪物が吠えている。檻みたいなもんだね」
バート「うわ～っ、と駆け出して、壁にびたーん(笑)」
リザン「兄さん、落ち着いて」
プラム「その透明な檻にさわってみるけど、なんともない？」
GM「なんともない。入ってきた門が、空間をシャットアウトしてたでしょ。それと同じような感じ」
プラム「(怪物に向かって)くやしいでしょー。出てきてみなさいよー(笑)」
GM「うわう、がう、ぎゃう！」
シラルム「プラム、呪いの視線だけは通じるかもしれないんですよ」
プラム「……」
GM「ちなみに、通路は十字路になっていて、4つの角に1匹ずつ、合計4匹いるよ」
シラルム「まっすぐ西のほうには、何か見えます？」
GM「同じような門が立ってるけど」
シラルム「南北は？」
GM「奥のほうまで続いてるけど、見えない」
プラム「北に行く！」
リザン「どうせ判断基準はないんですから、プラムに従いますよ」
GM「ちょっと行くと、土がむきだしの洞窟に変わっていて、行く手は木の扉で遮られている」
シラルム「センス・オーラしてみますか？」
GM「ちゃんと土の精霊がいるよ」
プラム「反対側の南もみておく？」
リザン「いえ、先にこの扉を調べてみましょう。シーフの出番」
プラム「はいな！　罠探知は……13」
GM「罠も鍵もないと思った」
プラム「開けるよー」
GM「開けると、土の通路が続いているよ」
バート「だだだと走っていきます。まだ恐慌状態が続いてる(笑)」
リザン「兄さん落ち着いて」
GM「そうすると、Uの字形に曲がっていて、行き止まりになる」
バート「また、びたーんっとぶつかる(笑)」
プラム「行き止まり？　調べてみるけど」
GM「それなら、行き止まりは土の壁なんだけど、よく見ると、一枚の板状になってるのがわかる。さっきバートがぶつかったショックで、ちょっとずれたことにしよう」
プラム「隠し扉のつもりかな？　動く？」
GM「動きそうだね」
リザン「動くものなら動かしましょう」
GM「そうすると、先に入った洞窟に

出たみたいだよ。横には、どうあっても入れなかった門がある」
一同「(納得したように)ああ！」
プラム「そういえば、洞窟自体は調べてなかった」
リザン「脱出できることがわかったから、じっくりと中を探索しましょう」
シラルム「それだったら、手分けして調べましょうよ。みんな一緒に行動してたら時間がいくらあっても足りませんから」
GM「ちょっと待って。それだったら今から紙を配るんで、どの通路を探したか、その紙に書いていって」※11
リザン「僕は兄さんの金魚の糞ですから」
GM「じゃあ、バートとリザンは一緒に西と。(みんなから渡された紙を見て)プラムは東。シラルムとガラードは同じ方向だね。南側に進んでる。(シラルムとガラードの二人を呼んで紙を再度渡す) 同じような十字路があるから、もう一度どこに進むか決めて」
リザン「しまった！　どこを調べるか、相談してから行くべきだった！」
GM「今さら遅いよ。(紙を見て)シラルムはそのまままっすぐ南に行った。ガラードは西のほうに行ったか」
シラルム「は、いつのまにかガラードが！　まったく、みんな勝手な方向に行くんだから(笑)」
ガラード「(後ろを見ながら)まったくシラルムのやつ、ついてきてると思ったのに(笑)」
GM「プラムは東側の通路か。このゲートは、入ってきたところだから、行き止まりだよ。バートとリザンは、西側の通路ね。目の前にゲートがあるけど、どうする？」
バート「とりあえず、剣の鞘でつついてみますが」
GM「え？　だったら剣の鞘は抜けなくなるよ(笑)」
リザン「ばか」
バート「……しまったぁ」
リザン「二人で力を合わせて引き抜こうとしますが」
GM「びくともしない」
リザン「兄さん！　こうなった以上、押し込むしか(爆笑)」
バート「さすがリザン、いいこと言うな」
GM「そうやって押し込むと、勢い余って二人とも外に出てしまう。さっきの隠し扉があった出口の洞窟だね」
リザン「しまったあ！　みんなのところに急いで戻らなきゃ」
シラルム「わたしの行ったほうには何があるんです？」
GM「また、同じような十字路が見えるよ」
シラルム「……これは……いったん戻ります」
ガラード「わしの目の前には何がある？」
GM「門があるけど、触れてみる？」
ガラード「……待ち合わせの場所に戻る」
GM「というわけで、みなさん十字路に戻ってきました。でね、ふと気がつくと、ロイドくんがいない」
バート「あ、すっかり忘れてた」
リザン「ロイドさんがいないもなにも、僕たちはずっと二人っきりだよ、兄さん(笑)」
バート「どうりで静かだと思った」
GM「待っていても、ロイドさんは戻ってこない」
リザン「その間に情報を整理しておきましょう」
シラルム「かくかくしかじかと話します」
リザン「それじゃわかんないってば」
シラルム「えーとですね。南に進むと、同じような十字路がありました。さらに進むと、また同じような十字路が見えてきたので、また同じかなぁ、くらいに思って引き返してきたんですよ」
リザン「できれば、整理したマップを見せていただきたい」
GM「整理すると、今いる十字路が2

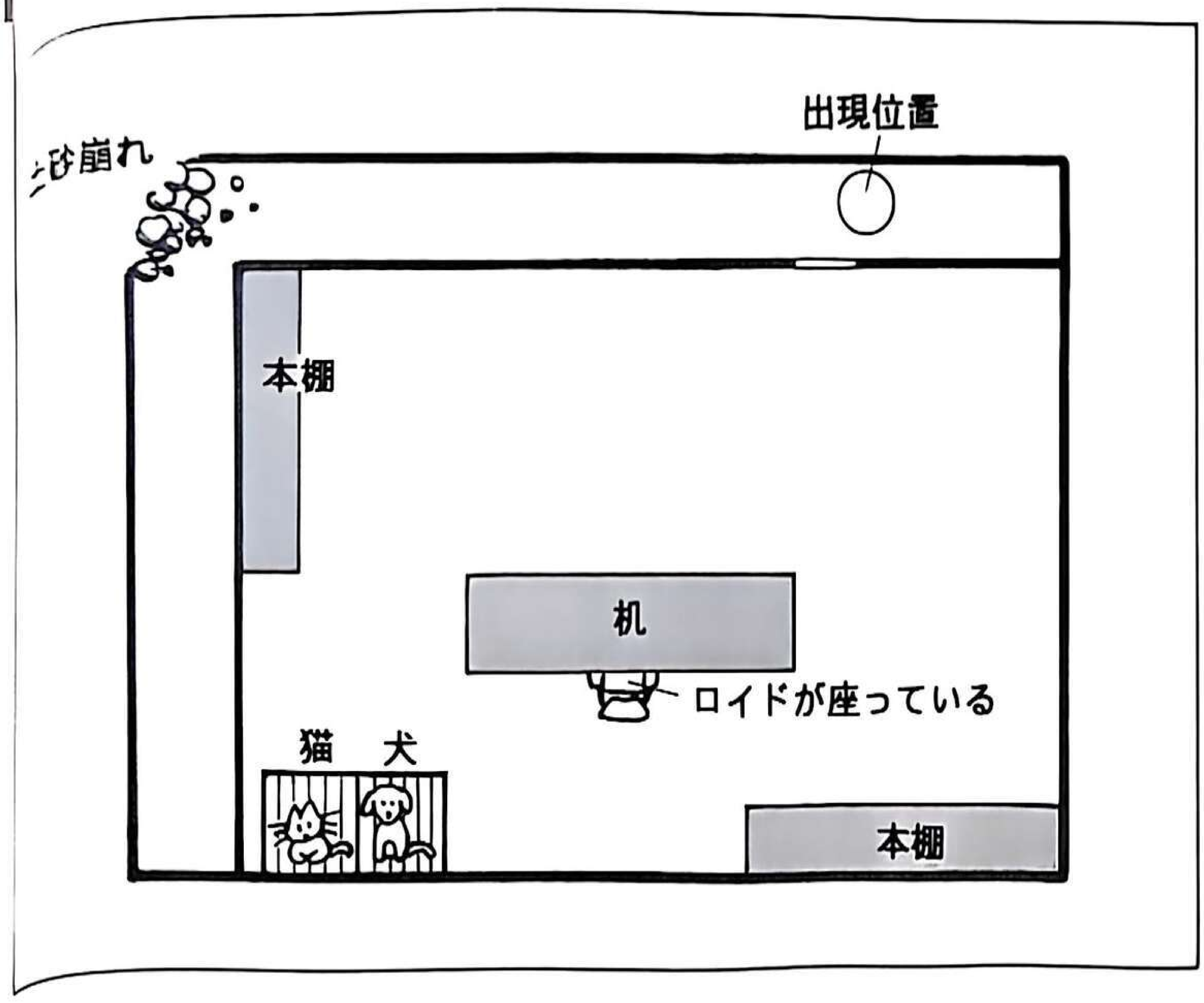
※11　RPGは手分けして行動するのが、表現しにくいゲーム。みんな一緒にいると、あるプレイヤーが単独行動することにしても、他のプレイヤーには何があったか聞こえてしまう。単独行動ごとに、個別にどこかの部屋に行って、プレイするという方法もあるけど、めんどうくさい。そうしたときに、行動を紙に書くというのも一法だ。



回続いて、3回目も十字路になってるってところまではわかっている」
シラルム「いいかげん同じ所っぽかったので、戻ってきたんですよ」
リザン「それって、つまり……」
GM「セージ技能を持ってる人は、サイコロ判定をどうぞ」
リザン「11」
シラルム「15」
GM「15以上なら、南側の通路がループしていることに気がつく」
ガラード「さすがエルフ。あやかしには強い」
シラルム「とりあえず、もういっぺん行って、その十字路が同じ場所かどうか試してみましょう。そうですねぇ、その鞘でもここに置いて(笑)」
リザン「それはあんまりだから、松明の先の炭で目印をつけるなりして、ループしてるかどうか確かめます」
GM「うん、印がある。ループしてるね」
リザン「すると、あとは、だから……………………………(沈黙)」
ガラード「リザン、寝てる？」
リザン「考えてるんです！」
プラム「もう1回、南側の通路に行ってみようよ」
リザン「2回ループしてるかどうか確かめようってことですか」
GM「そうするんだったら、3回目の十字路に来たときに、知力ボーナス＋冒険者レベルで振ってみて」
リザン「14」
バート「15」
シラルム「15です」
GM「結果が15以上の人は、残してきた印がないのに気がつく。そのかわりに靴を見つけたよ」
シラルム「あら？　さっきわたしが来たときにも落ちてましたっけ」
GM「さっきは急いでたから気がつかなかったの(笑)」
バート「この臭い靴はロイドのに違いない！(笑)」
GM「嗅ぎ覚えがあるかどうかは知らないけど、確かに見覚えはあるね。確かにロイドのだ」
プラム「あたしが持ってる靴とおそろい」
GM「まだ持ってたの(笑)」
シラルム「ロイドーって呼んでみますが、返事はありませんね？」
GM「うん、ないよ」
リザン「つまり、2回目までは印がついていてループしていたのが、3回目は別の所に飛ばされたってことですか？」
GM「そのとおり！」
リザン「じゃあ、別の印をつけて、南のほうに進みましょう」

人格転移実験室!?

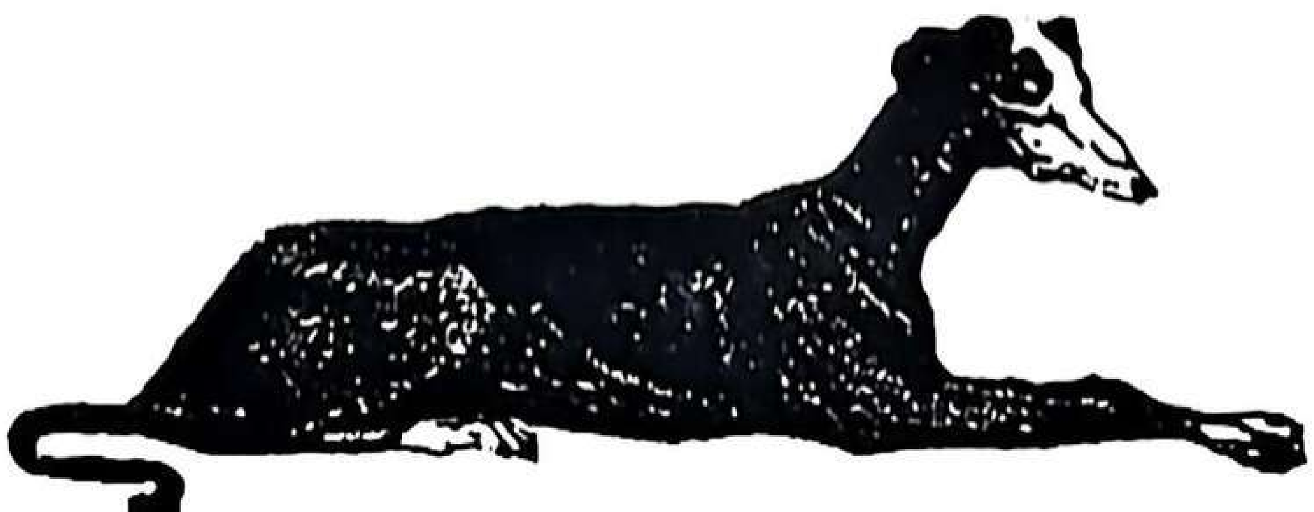
GM「そうすると、また突然どこかに飛ばされる感覚があって、石の通路に出ました」
リザン「同じ石ですか？　違う石ですか？」
GM「さっきの通路とは、全然違う石だよ。なんだか古びた感じだ。正面に扉があって、廊下が左右に延びている。左側はすぐ行き止まりになってるけど」
プラム「足跡残ってない？(コロコロ)10だけど」
GM「石造りの通路だよ？　それじゃ全然見つからない。そうだね、セージ技能持ってる人は、ダイス振ってみて」
リザン「12です」
シラルム「13」
バート「11」
GM「シラルムには、古代王国の遺跡かなぁ、ってことがわかる」
ガラード「本当か～？」
シラルム「ほら、ここの石の組み方とかが違うでしょ」
ガラード「エルフなんかに、建築についての講義をされたくない！」



プラム「みんなが言い合ってる間に、扉に聞き耳たてまーす。サイコロは15」
リザン「ああ、また、そんな勝手に……」
GM「なんか、誰かがいるような気配がする」
プラム「罠はないだろうから、鍵がかかってるかどうかを調べます」
GM「かかってないような気がするよ」
ガラード「鍵穴からのぞけないかな」
リザン「風で開いたように見せかけて、シラルムがインビジビリティで入っていく(笑)」
シラルム「風でって……いったい、どこから風が」
リザン「あと、リプレイス・サウンドで、ネコの鳴き声をつくるってのはどうでしょうか」
シラルム「こんなところにネコがいるか～！」
GM「(じつは、中にネコがいるんだよ)」※12
リザン「といった冗談作戦はさておいて、中にいるのがロイドだったら問題はないんですけどねぇ……」
プラム「考えてもしかたないから、入ろうよ」
リザン「そうですね。では戦士2人に武器を構えて、ばんと扉を開けてもらいましょう」
プラム「観念しろ！(笑)」
シラルム「誰がどう観念するんですか！」
GM「中は書斎みたいになってるよ。奥に机があって、その向こうにローブを着たおじいさんが座ってる。みんなを見ると、わっと不意をつかれたように立ち上がるけど、どうする？」※13

プラム「シラルムの陰に隠れる(笑)」
リザン「えっと……なんか言ってよ、兄さん」
バート「お前は誰だ？」
GM「ロイドだ」
バート「やっぱり！」
GM「!?（あまりの反応に、あっけにとられている)」
ガラード「ちょっと待て、バート！　いったい何の根拠があって言ってる!?(笑)」
シラルム「え、え？　そのローブを着たおじいさんが、ロイドと名乗ったんですか？」
GM「(シラルムが通常の反応を示してくれたので、やっと落ち着き）そうだよ。で、バート！　やっぱりわかってくれたか！　とか言ってる」
バート「いや、今のは行きがかり上言っただけで(爆笑)」
ガラード「なんてやつだ」
GM「(そうだ、まったくだ)」
リザン「顔とかは、全然違うんですよね」
GM「うん。顔はしわくちゃだし、声もしゃがれてる」
リザン「○○川のほとりで、やったいたずらを覚えてるか？　いろいろ」
GM「あ、あれか。覚えてる！　ごめんな、あれ、別の人と間違えたんだ」
リザン「覚えてるんだね？　やっぱりあれは君の仕業か！　あのときの恨みを～！(爆笑)」
バート「リザン、落ち着け！」
リザン「それはともかく、どうやら本当のロイドみたいですよ、兄さん。あ

※12　テーブルトークでは、偶然にしても、驚くほどプレイヤーの山勘が当たるときがある。それがシナリオのネタをわっているときでも、マスターはあわてちゃダメ。かれらは下手な鉄砲を数撃ってるだけなのだから(しかし、このときのネコにはびっくりした)。
※13　このあたりの表現は、マスターの誘導技術に関係する。"助かったというように立ち上がる"だと好意的、"驚いたように"だと中立的、"不意をつかれたように"だとやや敵対的になるのはおわかりだろう。ここは、間違えて攻撃でもしないかなと、わざと敵対的な表現にしたのだけれど、勘のいいプレイヤーたちは引っ掛からなかった。いや、勘がいいどころか……。



の川辺で、ばらばらのカエルを僕の頭に降りかけたのを覚えてるようですから」
GM「そんな小さいころのことで責めないでくれよ」
リザン「いえ、べつに恨みに思ってるわけじゃありませんよ」
GM「だったら、どうして覚えてる？」
リザン「恨みに思ってないからといって、忘れられるもんでもないでしょうが」
バート「もうよすんだ、リザン(笑)」
プラム「この人が本物のロイド？　じゃあ、今まであたしたちといたのは？」
リザン「それも本物でしょう」
GM「いやあ、まっすぐ行ったら、なんかわけのわからないやつが出てきて、それで、頭がぼーっとして……」
バート「で、今の姿になったわけか」
リザン「精神が入れ替わったと見るべきでしょうね」
GM「ど、ど、どう……リザンがやったんじゃないだろうな!?　おれが悪かったから、元に戻してくれ〜！(笑)」
リザン「たいへん遺憾ながら、私にはそれほどの魔法の腕はありません」
プラム「じゃあ、ロイドのにせ者が村に忍び込んでる可能性も」
GM「(突然)わんわん！　わんわん！」
バート「ひえ〜！」
GM「にゃあ〜にゃあ〜」
シラルム「え、ネコ？」
GM「うん。部屋のすみに檻がふたつあって、片方に黒い犬が、片方にネコがいるよ」
リザン「誰？　さっきネコなんかいるわけがないって言ってた人は。いるじゃないですか」
シラルム「おや？」
GM「でね。黒い犬は、にゃあにゃあ鳴いていて、ネコのほうが、わんわん吠えている。いや、にゃわんにゃわん、かな。バートは相変わらず黒犬が怖いんだよね」
バート「たとえネコのように鳴こうが怖いです(爆笑)」
リザン「入れ替えの実験みたいですね。魔法を、なんてむごいことに使うんだ！と、義憤を、覚える、リザンで、あった（棒読み口調)」
シラルム「リザンだったら、なんてすばらしいんだとか言って、思わず調べそうですが」
リザン「だから、棒読み口調なんだよ。内心は違うから(笑)」
プラム「村に戻ってにせロイドを捕まえる？」
シラルム「ここ書斎なんですよね。本の題名とかをぺらぺらと見て、元に戻す方法を……」
GM「書斎といっても、本はほとんどないよ」
リザン「それじゃあ、これをやってのけた魔法装置かなんかを探して、遺跡の中を綿密に調べたほうがいいんじゃないでしょうか」
シラルム「さっきの道を調べてみましょう」
GM「そうするとですね（と言いつつ地図を描き始める)」
リザン「途中で曲がって……？」
GM「突き当たりになってしまいました。曲がり角のところは土砂が崩れている」
リザン「途中、隠し扉とかなかった、プラム？」
プラム「調べてみます。出目は13」
GM「ないと思った」
リザン「書斎以外に部屋はないか。すると、装置じゃなくて、魔法かアイテムで入れ替わったのか。ちょっと厄介だな」
バート「そんなの、ぶっ叩いて元に戻せばいいんだよ」
シラルム「そうもいかないでしょうが。とりあえず、引き返しましょうか」
リザン「そうだね。ロイドを連れて」
プラム「あたし、ちゃんと靴持ってるからね」
GM「はいはい」

リザン「仮に、犯人が前の村長で、返り咲きを狙ってるとすれば、ロイドになりすまして、このままお父さんを亡きものにして、息子としてあとを継ぐということも考えられますね」
シラルム「ともかく、さっさと村に戻ることにしましょう」
リザン「それにしても、前村長もマヌケな。僕らがいることに気がつかなかったんだろうか」
シラルム「気がつかなかったんでしょ」※14

リザン「あ、そうそう。いちおう犬とネコも連れていったほうがいいでしょう。証拠物件になるし、貴重な魔法の実験体ですから」
GM「（ああ、よかった。やっと関心がいってくれたか）そうやって抱き上げると、犬のほうに立派な首輪がついている」
リザン「ああ、どこかの飼犬だったのか……じゃなくて、あからさまに怪しいから、センス・マジック……出目は9」
GM「ぴかぴか光ってるよ」
シラルム「セージによる鑑定は可能でしょうか？」
GM「ダイス振ってみて」
シラルム「15」
リザン「13」
バート「14」
GM「みんなわかるなあ。これによって精神の変換を行ってるみたいだね。ただ解除は、キーワードがわからないと無理みたいだ」
シラルム「それじゃ、今はにせロイドにその輪っかがついてるんですね」
リザン「とにかくにせロイドを捕まえればはっきりしますよ」
バート「ぶっとばせばいいんだ！」
リザン「兄さん、ぶっとばすのはいいけど、肉体は、あくまで本物のロイドさんなんですからね。殺しちゃダメですよ」
バート「あ、そうか」
シラルム「死なない程度ならかまいませんよ」
ガラード「おいおい」
GM「ちなみにロイドさんは、ここに留まるって言ってるよ」
シラルム「え、なんで？」
GM「前の村長の顔はみんな知ってるから、ちょっとね」
リザン「それじゃあ、遺跡からは出てもらうとして、洞窟の中にでも隠れていてください」

※14　ふっ、ちゃんと気づいておったわい。おまえさんたちの数が多いから、扉の横の通路にカメレオンの魔法で姿を隠して、さっさと逃げ出したんじゃ。

さあ、解決と思いきや

GM「村に戻ってくると、様子がちょっと変だよ」
プラム「何かあったの？」
GM「村人たちが20、30人ほど君たちの周りを取り囲んで、その後ろから声が聞こえてくるよ」
リザン「なるほどね」
GM「にせロイドが出てきて、こら、悪党どもめ！　おまえたちの悪事は、おれが残らず見ていたぞ！　おまえたちはおれを裏切って、遺跡の宝をひとり占めしようとしただろ！　みんな、こいつらが悪いんだ！」
リザン「ここは兄さんに反論の演説をしてもらってですね。証拠の犬とネコを見せて、ここ2、3日の出来事で本物のロイドしか知らないことを聞いてくだされば……」
GM「と、リザンが言ってる隙に、村人たちは襲いかかってくるよ」
バート「待てーっ！」
リザン「落ち着いて、こっちの話も聞いて！」
GM「村人たちは聞く耳を持たない。それ、やっちまえー！」
バート「ダメだ。リザンでは人望がな

い」
リザン「だから、兄さんに演説を任せたでしょう！」
ガラード「ひとまず、退散したほうがよくない？」
GM「１ターンだけ時間あるけど、どうする？」
リザン「そりゃ、レビテーションで浮き上がって演説しますよ」
ガラード「他の人は？」
リザン「しかたありませんから、おとなしく捕まっててください」
シラルム「インビジビリティします」
GM「そうやって、行動しようとしたら、くらっとくるものがあった。目標値14でダイス振ってみて」
リザン「きゃー、スリープ・クラウドだ」
GM「寝た人、誰？」
一同「全員起きてまーす！」
GM「……早くふんじばってしまえ！って声が聞こえてくる」
リザン「浮かび上がりました」
シラルム「消えました」
GM「それじゃ、姿の見えてるプラムやガラードのほうにどどっと」
プラム「あたし逃げる！」
バート「戦士の肺活量を活かして、大声で説得しようとしますが」
GM「なら、バートのほうに集中して行くなあ、誰もそんなの聞いてないから（笑）」
ガラード「あ〜あ〜」
リザン「18ラウンド、フルに使って説得にかかりますが」
GM「誰も聞いてないね。そのうち、スリープ・クラウドが、もう１発飛ぶ。抵抗して」
ガラード「寝たら痛いぞ、リザン」
リザン「ぐ〜。村人の上に墜ちました」
GM「（勝手に決めるなよ）まあ、いいか」
シラルム「あの〜、呪文をかけた人は、ロイドの身体を借りた人だと思うんですが、魔法の長杖とか持ってます？」
GM「いや、持ってないよ」
シラルム「それじゃ謎の指輪かなにかだな」
GM「捕まった人は、バートにリザン、ガラードね。みんな土蔵に放り込まれるよ」
バート「きゅう」
リザン「腹の底煮えたぎるなあ。いつか私がミルリーフを支配したあかつきには、こいつらみんな海の底じゃ（笑）」
プラム「（途方にくれたように）あたし、どうしよう。シラルムは見えないんだよね？」
シラルム「それなら姿を現しますよ」
GM「そうしてると、プラムの背中をちょいちょい、とつつく人がいる」
プラム「え、誰？」
GM「ザックおじいさんだよ。よかったなぁ。うまく逃げられて」
バート「あ、こいつ今酒はいってるから、きちんと喋れてる（笑）」
GM「いやあ、何年か前と同じだ。ガードがやってきたあのときも、村の者たちみんながうつろな目をしていてな」
リザン「は、さては支配の王錫を（笑）」
GM「あれ、本当にロイドか？」
プラム「あれはロイドじゃないの。ロイドの身体に、前の村長が乗り移ってるの」
GM「え、本当か？」
シラルム「本当ですよ。ところで、バートたちがどこに閉じ込められたかわかりますか？」
GM「大丈夫、昔から悪いことしたやつを閉じ込める土蔵があってな。あそこの土蔵なら、なんとかなる」
シラルム「わかりました」
GM「その前に、ちょっと酒くれないか？」
シラルム「ダメです！」
プラム「ザックさんって、信用していいのやら、いけないのやら……」
リザン「信用はしていいと思いますよ。でも信頼はしちゃダメ（笑）」
バート「そのころ、バートくんたちは？」
GM「土蔵の中に放り込まれたんだけ

と、ぼこぼこに殴られたから、生命力さらに半分にしといて」
ガラード「さるぐつわまでかまされてませんね？　なら、みんなにキュア・ウーンズをかけます」
GM「適当に治しといて。シラルムたちのほうに話を戻して、だいたい前の村長は、変な壺を持っててな。演説のときなんかにその蓋を開けると、もあっと煙みたいなのが出て、みんなおかしくなったんだ」
シラルム「そんな壺、さっき持ってました？」
GM「いや、効果はしばらく持続するから」
プラム「それじゃ、みんなが閉じ込められた土蔵に案内して」
GM「ほいほい。鍵開けなんかは任したからな。なにしろ、わしは手が震えるもんでな(笑)」
プラム「このおっさん……」
シラルム「見張りとかはいないんですね？」
GM「うん」
プラム「なら鍵開けます。(コロコロ)と、15」
GM「ピン！　と音がして、鍵は開いた」
バート「中には、ぼろ雑巾のように殴られたバートとガラードが……(笑)」
ガラード「大丈夫、だいぶ治しといたから」
シラルム「バート、リザン、ガラード、ちゃんと無事に捕まってますか？(笑)」
ガラード「嫌味か、それは！　フォースかますぞ！」
リザン「シラルム、エネルギーボルトとファイアーボルトの優劣については、いずれきっちり話をつけようね(笑)」
バート「剣と魔法の優劣についてもな(笑)」
シラルム「ザックさんから聞いた話をかくかくしかじかと話します」
リザン「聞きました。でも、いまさら証拠がどうのこうのいうレベルじゃないような気がしますね」
バート「村人を催眠から解けば、それで解決する」
プラム「それより、村長さんが危ないんじゃない？」
GM「村長さん宅なら、ザックさんが案内してくれるよ」
バート「ところで、どうしてザックさんだけ無事なの？」
GM「いやあ、わし、前も無事だったから、酒に酔ってたら効かないんじゃないか？」
リザン「アンドロメダ病原体と同じで、血液が酸性かアルカリ性なら大丈夫なんだ(笑)」
バート「みんな、ちょっと１杯飲んでおこうか？」
リザン「ぼく、ちょっとお酒は……」
シラルム「コップに２、３杯しか飲めないんです(笑)」
プラム「そんなこと言ってる間に村長の命があ！」
リザン「はいはい、急ぎましょう！」

今度こそ、本当に解決だ？

GM「村長さんの家です。垣根の隙間から忍び込めるけど」
リザン「その前に、ガラード先生。精神点４点ほど都合していただけないでしょうか」
ガラード「はい、渡しました」
GM「というわけで、村長さんの屋敷の中に入り込みました。どこに行きます？」
ガラード「以前に見舞いに行ったでしょ。そこまで行ってみようよ」
GM「はい。病室まで近づくと、ロイドの声が聞こえてくるよ。
　――だからお父さん、あなたはもう

村長はできませんよ。
——おまえ、いったい何を言ってるんだ。傷さえ癒えれば……
——いえ、ダメです。僕はお父さんのことを気遣って言ってるんですよ」
バート「とか言ってるところに、げしっと扉を蹴り上げて、ガード！　貴様の悪業もそこまでだ！(笑)」
リザン「さすが兄さん！」
シラルム「おいしいとこ取り！」
リザン「いや、ここで決めるだけ決めておいて、何にもできなかったら笑いものだからな、兄さん、やることはやってよ」
プラム「にせロイドは首輪してる？」
GM「首輪はしてないけど、ペンダントをしてる」
リザン「村長、そのロイドはにせ者です！」
GM「ばれてしまってはしかたない。と言って、早口で、きゅるきゅるきゅると喋る」
リザン「何を喋った？　はっきり言いなさい」
GM「ふっ。貴様ら、なぜわしの陰謀がわかった!?」
バート「わからいでか！(笑)」
シラルム「悪は自ずと露見するものですよ」
プラム「靴を履いてないでしょ？　それでわかったの！(爆笑)」
バート「とにかく、激しく嫌な予感がするので、とっとと片付けます！」
GM「遅かったね。庭のほうから、ぐるるるるっと唸り声が……」
バート「ひ〜！」
プラム「バート、あれはネコなの！」
ガラード「そうだ、ネコだと思え！」
GM「庭のほうに門ができて、中から黒い犬が出てきてるよ。わはは、長年の研究の成果があって、ついに近くに門を呼び寄せることができたぞ。おまけに、ロイドのやつが自分からやってきてくれたとは、飛んで火に入る夏の虫。さあ、ブラックハウンド、かかれ！」
リザン「GM、そうやってごちゃごちゃ言ってる間に、耳栓しときますので」
プラム「それじゃ、シング歌います。あ〜、全然ダメ、10」
GM「そりゃ、抵抗に成功してる」
シラルム「シェイド当てます、11」
GM「(抵抗に失敗している)ふっ、闇よ、くるなら来い」
シラルム「8点です」
GM「冒険者レベルで減らして、と。まだまだ！」
リザン「とりあえず、兄さんとガラードにエンチャント・ウェポンをかけます」
GM「次は犬の番だよ。炎を吐くけど、範囲内のバートとガラード、精神力ボーナス＋冒険者レベルで抵抗して」
バート&ガラード「抵抗しました」
GM「じゃあ、8点のダメージ。鎧は無効だけど、冒険者レベル分は減点できるよ」
バート「ひえ〜」
GM「次は、くらくらする雲（スリープ・クラウド）が後衛を襲う」
シラルム「あ、ダメ。ぱた」
リザン「ばったり」
バート「腰を引きながら犬に……あ、やっぱりはずれ」
ガラード「よし、6ゾロ。犬に、ダメージは13発」
GM「うわっ、これは、きたなあ」
プラム「ほら、にゃんって悲鳴あげたでしょ？(笑)」
GM「次のターン」
プラム「歌うぞ〜、8〜」
GM「それは1ゾロが出ない限り大丈夫。(出目は3)うわぁ、あやうく歌いかけたな(笑)。次、シラルムとリザンは寝てるから、こっちのスリープ・クラウドっと、9」※15
バート「ええい、お前の魔法など効かんわ！」
GM「なら犬はバートのほうに飛びかかろう」
バート「ひぇ〜！」

※15　このあたりの戦闘バランスは難しい。シラルムやリザンがこんなに簡単に寝てしまうと、4レベル魔法使いとブラックハウンドが全力を出せば、ほんと一行は全滅しかねない。このスリープ・クラウドは、まあちょっと油断したくらいに思ってください(じっさい、油断だったんだよなあ)。

GM「13だけど、避けてる？」
バート「こっち、回避力修正が—３くるから……ダメだぁ〜！」
GM「がぶっと咬みついた。10点」
バート「２点きた。次はおれの番ですね。……これはネコだ、ネコなんだっ、と当たった！」
シラルム「次が問題なんですが」
バート「やった、クリット！　23点！　ふっ、やっぱりネコだったか（笑）」
GM「黒犬はぎゃおーんという断末魔の悲鳴とともに消えていった。ネコの鳴き声ではなかったね（笑）。ガードが、きさま〜、とか言って睨んでいる。こうなれば、もう１匹だあ」
ガラード「ガードにタックルします！　攻撃は成功」
GM「それじゃ、次のターン」
シラルム「プラム、起こして〜」
プラム「うりゃ、いつまで寝てるの（蹴りを入れている）。リザンも！」
リザン「これで起きた、っと」
GM「次はガードの番だね。ガラードと筋力ボーナス＋ファイター技能の即決勝負か。12」
ガラード「１勝ってる」
GM「ぐわ〜（笑）」
バート「そこに、おれがのしかかる。これでもくらえ〜」
リザン「次のターン、残りの３人がのしかかる（笑）」
GM「ぎゅえ〜、ロイドの身体が壊れるぞ〜」
ガラード「さるぐつわをかけて、縛りあげます」
リザン「センス・マジックをして、魔法の発動体を取り上げます」
GM「はい、指輪が光った」
リザン「これは、わたしのもの（笑）」
GM「これで、完全に降参だね」
リザン「それじゃ、村人たちに見つからないように、洞窟のほうに運びます」
シラルム「その前に、あの危険な壺を」
GM「どこを探すの？」
シラルム「ロイドの部屋！」
GM「はい、壺はすぐに見つかる」
シラルム「これは危険だから……」
リザン「僕が管理しますよ」
シラルム「はい、任せましたよ。リザン」
リザン「大丈夫、僕がきっちり管理しますよ。と誠実そうに言うリザンの目の奥に燃える暗い炎が（笑）」
GM「ペンダントはどうするの？」
リザン「まだ外すのはやめましょう。そばに行って、悪いけどロイドも縛ってから外します」
GM「はい。洞窟に着いた。ペンダントを外すと、二人ともカクンとなる。しばらくしてロイドくんが、あいてて、と目を覚ます（笑）」
プラム「じゃあロイド、靴返してあげるね」
シラルム「まだ返してなかったのか」
リザン「この壺とペンダントはオランの魔術師ギルドに持って行って、買い取ってもらいましょう」
バート「ガードの処分は、村の人たちに任せましょう」
GM「やめてくれ〜、おれも魔術師ギルドに連れて行ってくれ〜。まだあっちのほうが安らかに眠らせてくれるような気が……」
リザン「そうか〜？　魔術師ギルドのほうが怖いと思うけどなぁ」
プラム「ところで、報酬の話、全然してなかったんだけど」
シラルム「だから、いつまでたっても儲からないんですよ」
GM「報酬なら、〈山沿い亭〉で、村長さんがくれるよ。どうもありがとうございましたって。ロイドくんも、おまえら本当に強くなってたんだなぁ、リザン、見直したぜ。これが報酬だ！」
リザン「……こいつ、やっぱり信用できない！（笑）」
シラルム「村を守った英雄として、女の子と、いっぱいいちゃつけないかぁ」
プラム「こらぁ！」

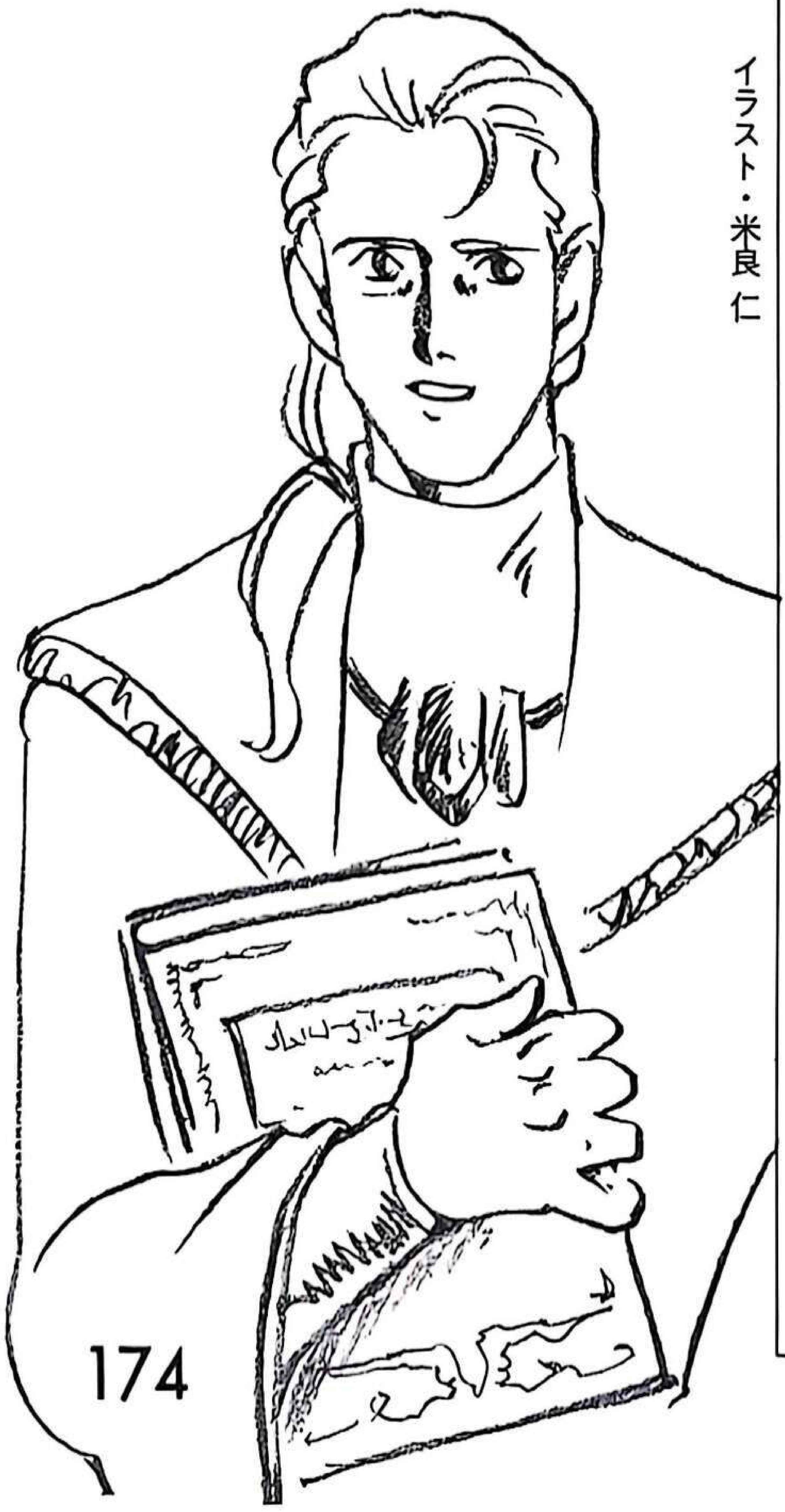
終わり

冒険談その64 ORIGINAL 子供の事情

●対応機種：未使用　●対応レベル：１～２レベル
●依頼主：ミードのラーダ神殿の神官　●舞台：ミードの近くの小村「バンス」
●発生条件：ラーダのプリーストがいること

Guide

過労で倒れたラーダ神官の代わりに、冒険者のプリーストが村の子供に読み書きを教えることになりました。ところが、子供たちのいたずらで教室は大混乱におちいります。



導入 ミードの冒険者の店では、ラーダ神殿でごたごたが起きているようだという噂が流れています。

冒険者たちがラーダ神殿を訪れると、２人の神官が言い争っているところに出会います。１人は初老の男で、ミードの神殿の神官です。もう１人は若い男で、バンスという小さな村の礼拝所を預かっています。彼は顔色が悪く、足元がふらついています。

言い争いの原因は、若い神官の健康状態です。彼は若く、責任感と情熱に燃えており、昼夜を問わず仕事に励んでいたのですが、それがたたってか、数日前に過労で倒れてしまいました。すぐにミードの神殿にかつぎ込まれたのですが、今度は体調が回復しないままに、礼拝所へ戻るといってきかないのです。年上の神官はそれを叱っています。若い神官が気にしているのは、読み書きを習うために集まってくる村の子供たちのことです。

ミードの神官は、冒険者たちの中にラーダのプリーストがいることに気づくと、助力を依頼してきます。依頼の内容は、倒れた神官が復帰するまでしばらくの間､バンスの礼拝所を預かり、子供たちに読み書きを教えることです。報酬は一人につき300ガメルを約束します。

本編 いざ､学校へ

ミードからバンスの村までは歩いて半日です。村人は新しい神官を歓迎してくれますが、子供たちは複雑な表情です。翌日、礼拝所の教室に子供たちが集まってきます。ラーダのプリーストが授業を受け持つことになりますが、セージやソーサラーでもかまいません。

最初のうち子供たちはおとなしく授業を受けていますが、やがて私語が多くなり、教室は騒がしくなってきます。

冒険者たちがそれを注意しようものなら、かえって騒ぎは大きくなり、子供たちはそこいらを駆けまわったり、水鉄砲を射ったり、ポケットからカエルをつかみ出して跳ね回らせたりし始めます。冒険者が大声を出したり、脅しをかけたりすると、教室は一瞬静かになります。子供たちは、楽しんでいるというより、必死になっていたずらを続けているように見えます。子供の数に注意していれば、騒ぎが始まってしばらくして、子供が２人少なくなったことに気づくでしょう。授業は朝始まって、昼過ぎに終わります。

実は子供たちは新しい神官が気に入らないのではなく、２人の仲間が教室を抜け出したことをごまかすために、わざと騒ぎを起こしているのです。２人は倒れた神官のために、森の奥に生えている薬草を採りに行っています。もし、人数が足りないのがわかってしまった場合は、残った子供たちが、あの子は家の用事で先に帰ったと口を合わせます。

夜になっても２人の子供が帰ってこないため、親が騒ぎ出して事件が発覚します。村に残った子供たちは、騒ぎが大きくなったことに驚いて計画のことを白状します。

冒険者は自分たちから子供を捜しに行くでしょうか？　そうでないときは、親たちが子供の捜索を依頼してきます。

村人に尋ねると、薬草の生えているのが森の中のどのあたりなのか見当をつけることができます。村から２～３時間森に入っていったところです。夜の森にはウルフがうろついています。

ウルフは５～６頭の群れをなし、冒険者を見かけると襲いかかってきますが、半数以上が倒されれば逃亡します。

森の奥に広場があり、薬草が生えています。そこにたどりつくためには、レンジャーの技能が役にたつでしょう。冒険者は、２人の子供が広場の真ん中でパイソン（大蛇）とにらみ合っているのを見つけます。

結末 パイソンを倒すと、気がゆるんだ子供たちは手を取り合って泣き出します。

広場には薬草がたくさんあるので、好きなだけ採ることができます。この薬草の効果は頭がすっきりして気分がよくなるというもので、採取してから２、３日の間もちます。

子供たちは村に帰ると、大人たちの前で騒ぎを起こしたことを謝り、倒れた神官のために薬草を採ってきたかったんだと訴えます。心配していた親たちはひどく叱りつけますが、冒険者たちがとりなせば、怒りをおさめるでしょう。

パーティは２人の子供の親から、合わせて600ガメルのお礼を受け取ることができます。

次の日、子供たちはミードの神殿に薬草を届けたいと言い出します。プレイヤーにその気があれば、子供たちを引率してミードへ遠足に行ってもいいでしょう。

数日後、倒れた神官が礼拝所に復帰し、冒険者たちは村を離れます。村のはずれまで、子供たちが見送りに来てくれます。

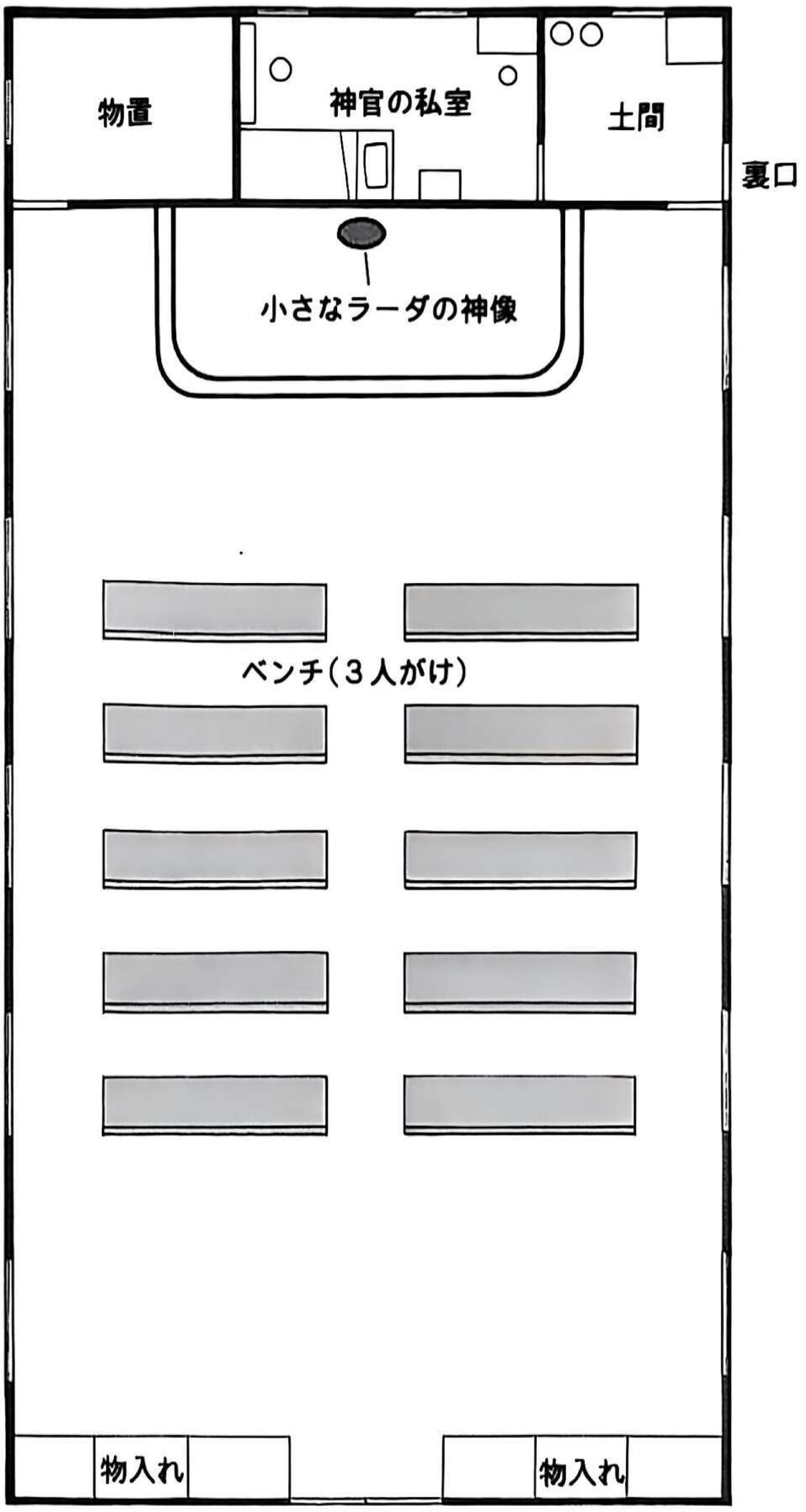
このシナリオで得られる経験点は500～1000点が適当でしょう。

Advice

授業のシーンでは教師役のキャラクターが中心になりますが、退屈そうにしているプレイヤーがいたら、子供たちのいたずらに巻き込んであげてください。

また、森の中での遭遇や戦闘は、パーティの状態を見て、モンスターの数を加減してください。

ラーダの礼拝所　兼 教室



マップ・宮津星子　三堀智久

最初に出てくるウルフは３～６匹くらいがいいでしょう。子供たちが入って行ける森なので、あまりモンスターを登場させる必要はありません。川を越えたり、草でわかりにくくなった沼があるなどの、地形でのイベントを中心にしたほうがいいでしょう。パイソンについては264ページを参照してください。

冒険談その65
ORIGINAL

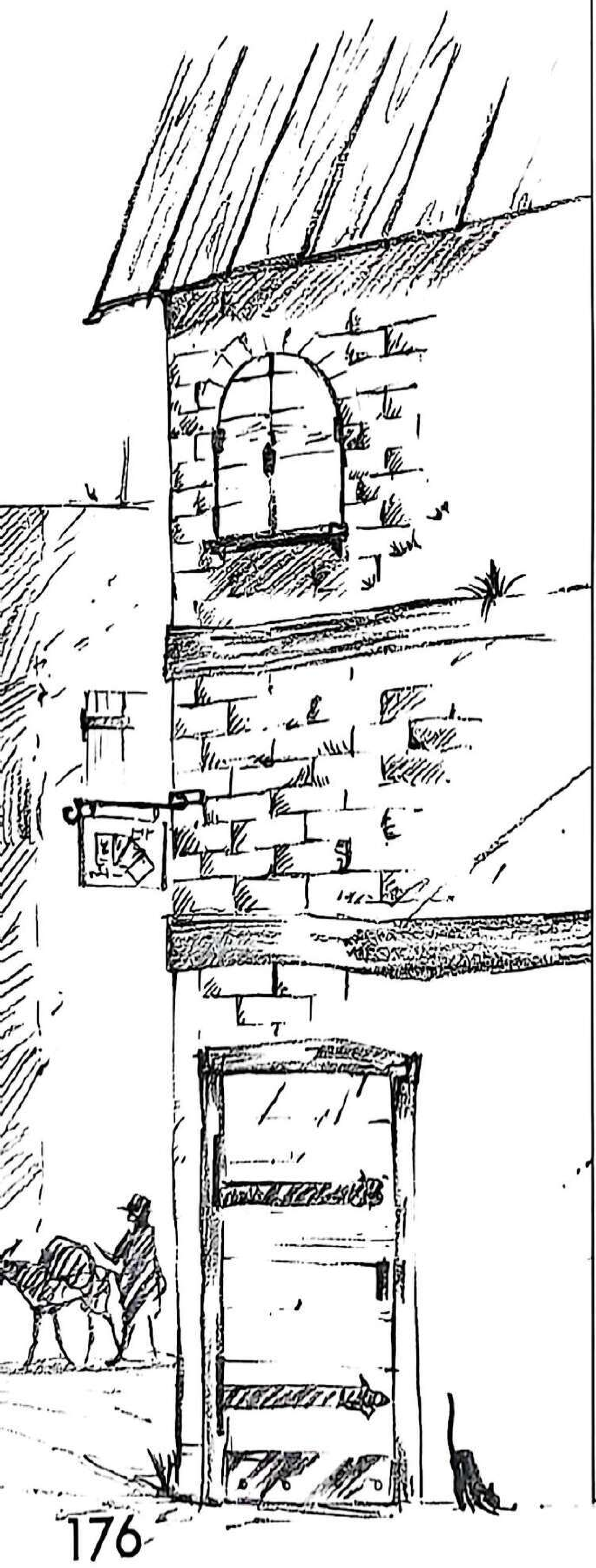
暗殺組織

●対応機種：未使用　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：オランの盗賊ギルド　●舞台：オラン
●発生条件：パーティ内にシーフ技能を持つキャラクターがいる。⑦「錬銀術の罠」をプレイしている場合は、このシナリオはプレイできません

Guide

オランの盗賊ギルドから、正体不明の毒薬について調査を依頼された冒険者たちは、街の警備兵から情報を得て、毒薬を使う暗殺者の一人をつきとめます。そいつの足取りを追ううちに、毒薬はモロカイという錬銀術師によって作られていることがわかります。

秘密を知られたモロカイは、冒険者たちを亡きものにしようとするのですが……。



導入 冒険者たちはオランの盗賊ギルドから呼び出しを受けます。用件は最近、新種の毒薬を使った犯罪が起こっているが、ギルドとしては暗殺にも通じるこの手の事件を黙認するわけにはいかない。しかし、ギルドではあまり情報がつかめず、何かつかんでいるらしい警備兵とは折り合いが悪く、捜査が進まない。そこで冒険者たちに事件の調査を依頼したのです。

報酬は一人600ガメルです。

本編 グレイ・ペイン

オランの警備兵詰所では、新種の毒薬「グレイ・ペイン」（灰色の苦しみ）にかかわる事件を調査しています。これはつい2週間ほど前から登場した毒薬で、傷から侵入すると犠牲者は昏睡状態になり、そのまま1時間に2点ずつのダメージを受けて死亡します。

今までに4人の犠牲者が出ていますが、その全員が下町にある「笑うゴブリン」という賭博場に通っていました。犠牲者の中には、そのような賭博場に通うとは考えられない、身分の高い人物も含まれています。

「笑うゴブリン」はギルドに反発する盗賊や詐欺師の隠れ家で、4人は犯罪者からゆすられていたのです。

警備兵側では、犠牲者の一人がクルゾーというごろつきにつきまとわれていたことと、「笑うゴブリン」に出入りしていることは知っています。しかし賭博場が犯罪者の隠れ家であることは知りません。

冒険者たちが警備兵に事件について聞き出そうとしても、部外者には教えません（これまでに警備兵とつながりをもっていれば、情報をもらうことができるかもしれません）。

冒険者の店や盗賊ギルドで尋ねれば、被害者の一人、ワウリーについて知ることができます。ワウリーはオランの下町に一人で住んでいました。住んでいた安い貸間に行けば、近くの住人から、ワウリーはクルゾーという男ともめごとを起こしていたことや、「笑うゴブリン」という賭博場に出入りしていたとの話を聞くことができます。

「笑うゴブリン」は下町の港湾区に近い一角にあります。しかし、中に入るにはシーフたちが使う暗号を知って（シーフ技能を持って）いて、さらに合言葉を言うか、番人に20ガメル払わなくてはなりません（20ガメルで一人だけ入れます）。

店の中は怪しげな盗賊たちでいっぱいです。彼らは入ってきた冒険者を新入りだと考えています。うまく立ち回らなくては大変なことになるでしょう。

店の奥にクルゾーがいます。クルゾーはしばらく酒を飲んでいますが、ほかの盗賊に「銀を仕入れてこい」と言われて店を出て行きます。

クルゾーは下町を出て、やや大きな家が立ち並ぶ一角に向かいます。そして、ある一軒の家に入って行きます。

ここは錬銀術を研究している魔法使いのモロカイの家です。悪臭や爆発騒ぎを起こしているため、近所の評判は悪く、近所の猫がモロカイの家で何かされたらしく、帰ってくるなり昏睡状態になって死んでしまったのです（グレイ・ペインの症状と同じです）。

モロカイの家には、正面玄関と裏口があります。どちらにも難易度2の鍵がかかっています。中には用心棒として盗賊が4人ほど滞在しています。盗賊たちは「用のない者」は追い返そ

とします。１階の奥にある研究室には、錬銀術についての書物や研究ノートがありますが、信憑性の薄い代物に思えます。

モロカイとクルゾーは地下にある研究室にいます。研究室に近づくと、モロカイとクルゾーの会話が聞こえます。内容はクルゾーが銀（グレイ・ペインのこと）を早く用意しろと、モロカイをせかしており、モロカイがうるさく言うなと怒っています。

研究所の中には錬銀術の装置（酒の蒸留器のようなもの）がいくつも並び、その一つから暗い灰色の粘液が流れ出ています。これが「グレイ・ペイン」です。「グレイ・ペイン」はモロカイが錬銀術の研究中に偶然作り出した毒薬です。錬銀術に大金がかかるため、モロカイは「グレイ・ペイン」を盗賊たちに売りつけているのです。

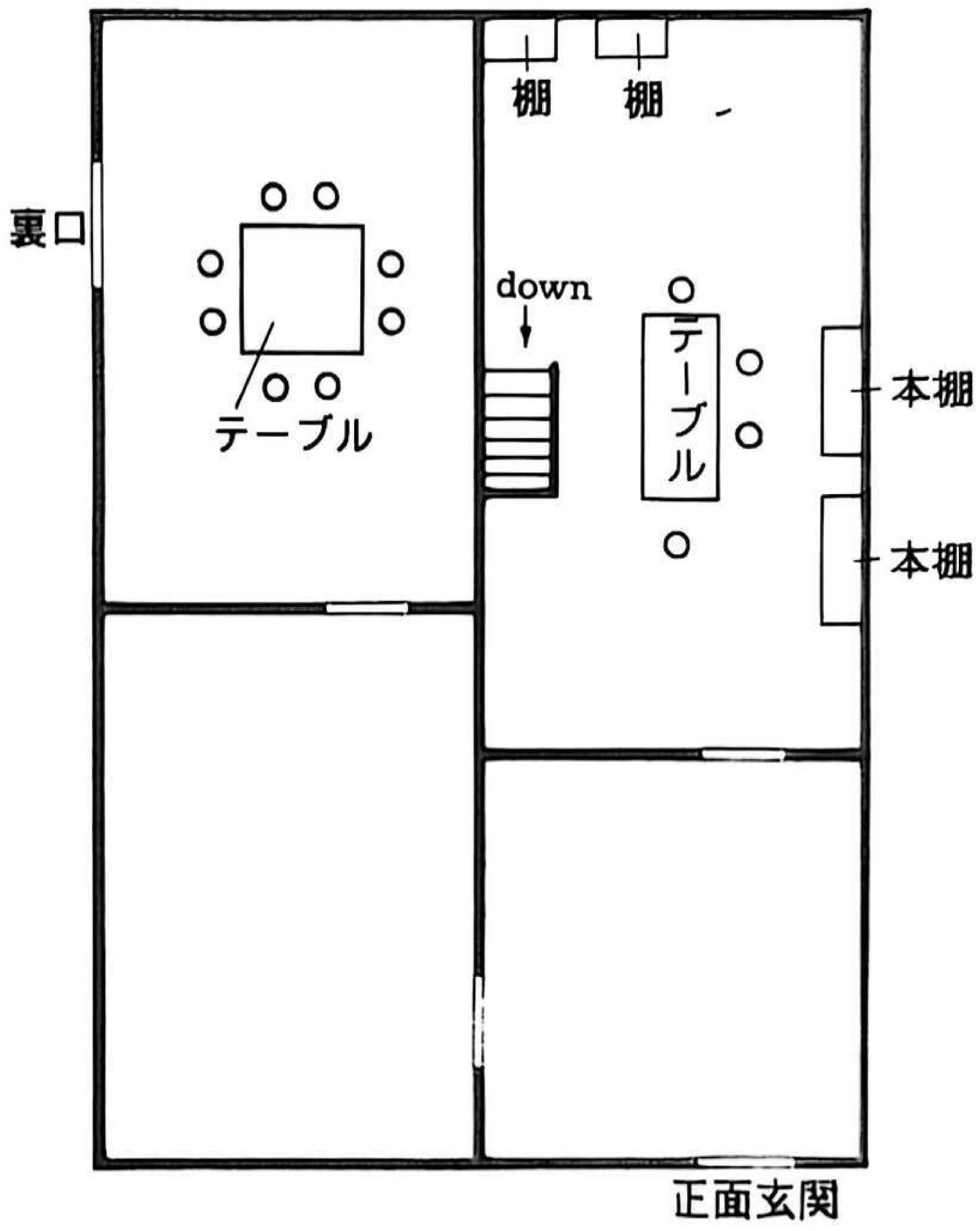
冒険者たちの乱入に気づいたモロカイは、魔法で３体のストーン・サーバントを呼び出して、そのスキに隠し扉から逃げ出します。クルゾーも同じ通路から逃げようとしますが、モロカイが出口をふさいでしまったために、逃げ切れず降伏します。

モロカイは逃げてしまい捕まりませんが、クルゾーを盗賊ギルドへ突き出せば、あとの処理はギルドが行ってくれます。

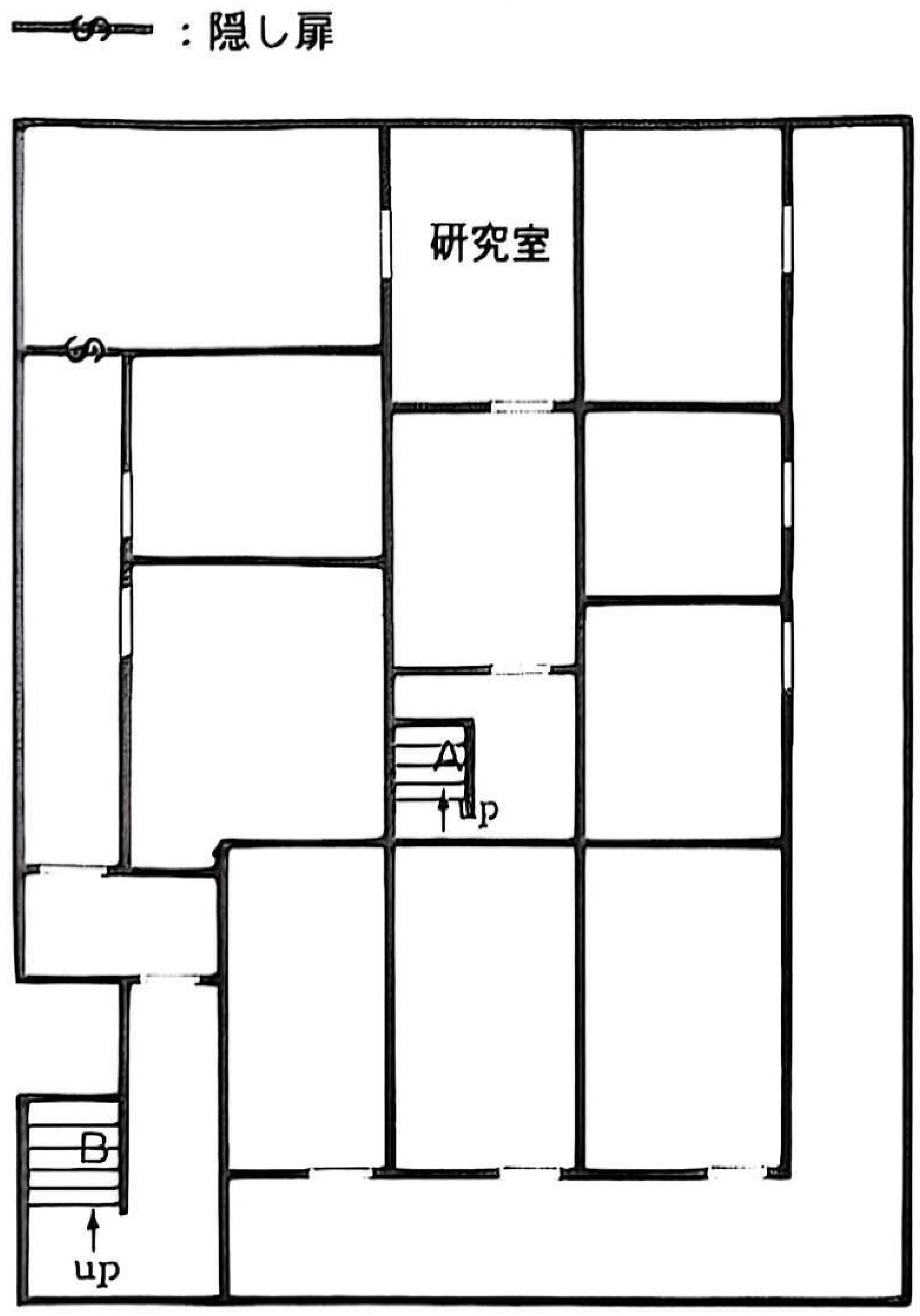
結末 ギルドの手入れを受けて、「笑うゴブリン」の盗賊たちは一掃されます。錬銀術の装置もギルドが押収しますが、モロカイの残した記録は乱雑で、結局「グレイ・ペイン」の製造方法はわかりません。冒険者たちは約束の報酬と、経験点1500点を得ます。

Advice

モロカイは⑦「錬銀術の罠」にも登場する魔法使いです。マッドサイエンティストな人物で、一応の目的は錬銀術ですが、その合間にさまざまな怪しい品物を発明しています。



モロカイの屋敷/１階



地下１階

冒険談その66 ORIGINAL 幽霊屋敷の秘密

●対応機種：未使用　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：オラン「古代王国への扉亭」の主人　●舞台：オラン郊外
●発生条件：特になし

Guide

オランの町外れに建つ、古びた屋敷。そこは魔術に狂った主人が、使用人たちを使って人体実験を行ったため、浮かばれない霊が出ると噂される呪われた屋敷です。事実、怪しげな光や幽霊を見たという者が何人もおり、町の人たちはめったに近寄りません。

その屋敷で、幽霊を見に行った子供たちが行方不明になるという事件が起きました。心配する親は、「古代王国への扉亭」の主人に相談をし、冒険者を雇うことにします。それがプレイヤーたちです。

実はこの屋敷は、盗品を専門に売りさばく故買屋ギルドの盗品保管場所として、使われていました。故買屋ギルドは屋敷に罠を設置して訪れる者を脅かし、幽霊屋敷の噂を流していたのです。

このことを偶然に知ってしまった子供たちは、盗賊たちに捕まってしまい、奴隷として売られようとしています。

冒険者は、幽霊屋敷の秘密を暴き、故買屋ギルドから無事に子供たちを助け出すことができるでしょうか。

導入 オランの「古代王国への扉亭」の主人から、「町外れにある幽霊屋敷に遊びに行った子供たちが、戻ってこないんだ。親たちが心配しているので、捜しに行ってはくれないだろうか。報酬は全員で2000ガメルだ」と依頼されます。断れば、哀れ子供は奴隷として売られてしまいます。

本編　幽霊の正体見たり…

さて、問題の幽霊屋敷ですが、確かに何か出そうな雰囲気です。豪邸とまではいきませんが、裕福な人が住んでいそうな大きな家です。しかし、今では打ち捨てられ廃屋となっており、中は、盗賊たちが仕掛けた、町の人を脅かす仕掛けで一杯です。

1階

①応接室：暖炉があります。覗き込むといきなり火がともり、火炎放射器のように炎が噴き出してきます。

②食堂：大きなテーブルと椅子が4つあり、それぞれには骸骨が座っています。部屋に入るなり、テーブルは揺れだし、骸骨もガタガタと動きます。冒険者が近寄ったり、ターンアンデッドの呪文を使えば、動きは止まります。骸骨やテーブルを調べれば、細工してあるのがわかりますが、腕のいい盗賊が仕掛けたので、そう簡単には見つかりません。

③準備室：皿などの食器が並んでいます。それ以外に目立つ物はありません。ネズミでも出して、脅かしてもいいでしょう。

④台所：棚には包丁が飛び出す仕掛けがあります。冒険者が棚の前を通りかかると、包丁を打ち出します。

⑤客間：ここの家具は動いたりしません。ほこりがかなり積もっています。

⑥客間の寝室：入って正面の壁に、老人の肖像画がかけられています。部屋に入ると、この肖像画がしゃべりだします。絵の裏に伝声管があるからです。もちろん、絵の口は動きません。裏を調べても、この伝声管は見つかりません。当然ながら巧妙に隠されているのです。

⑦火の玉：屋敷に入ってすぐ、右側の廊下を見ると、チラチラと燃える火の玉が見えます。見に行こうとすると、火の玉は消えてしまいます。ただそれだけ。この仕掛けは、床に小さな仕掛け穴があって、地下から火の玉のついた棒を突き出しているに、すぎません。

⑧書斎：部屋の真ん中にくると、天井からシャンデリアが落ちてきます。

⑨隠し階段：この階段は、隠し扉で隠されています。勘のいい冒険者なら、すぐに見つけられると思います。しかし、この階段を見つけられると、盗賊たちは戦う準備を始めます。

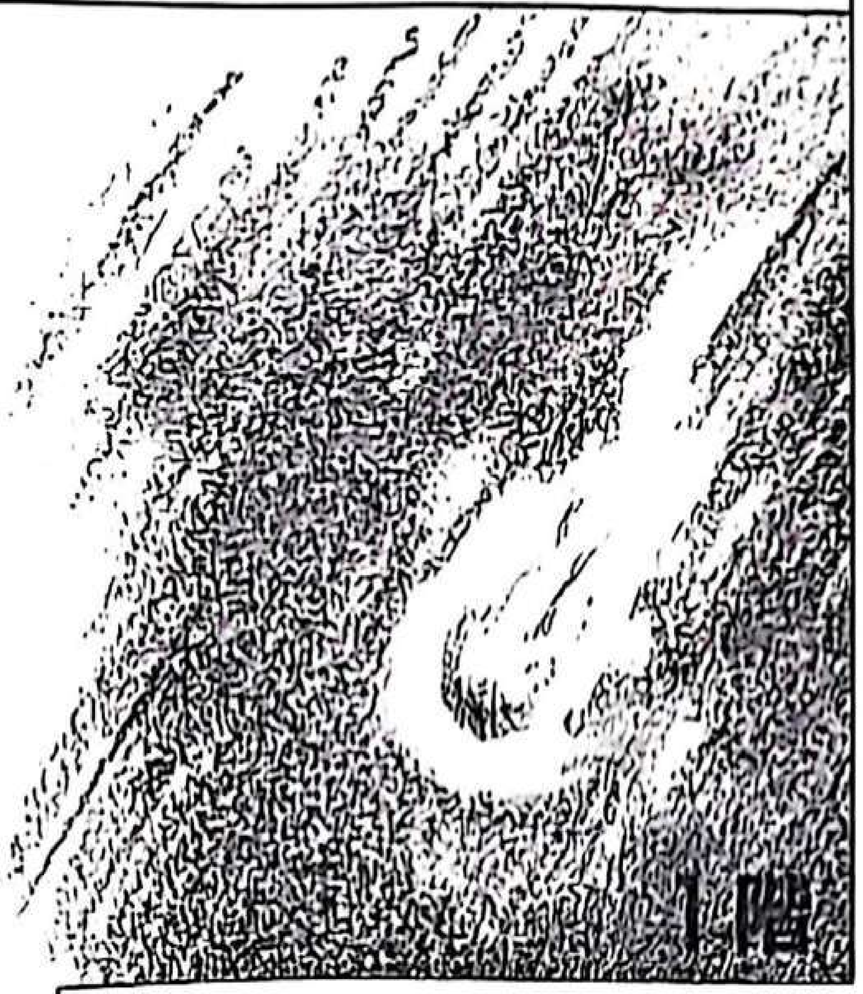
⑩用心棒の部屋：この部屋には、盗賊たちの用心棒がいます。地図を見てわかるとおり、この部屋は2階からしか入れません。盗賊たちがこの部屋の出入口を改造したからなのです。扉のあったところはふさがれ、隠されています。北側にある隠し扉は、出口専用で内側からしか開きません。

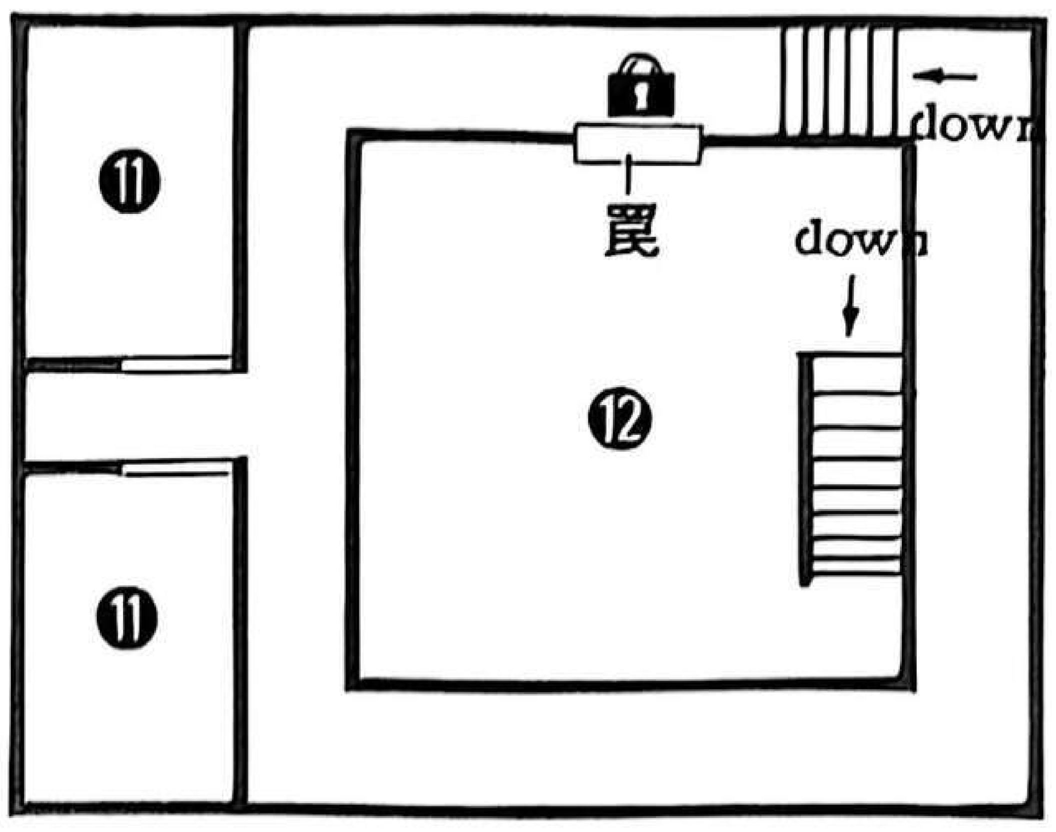
2階

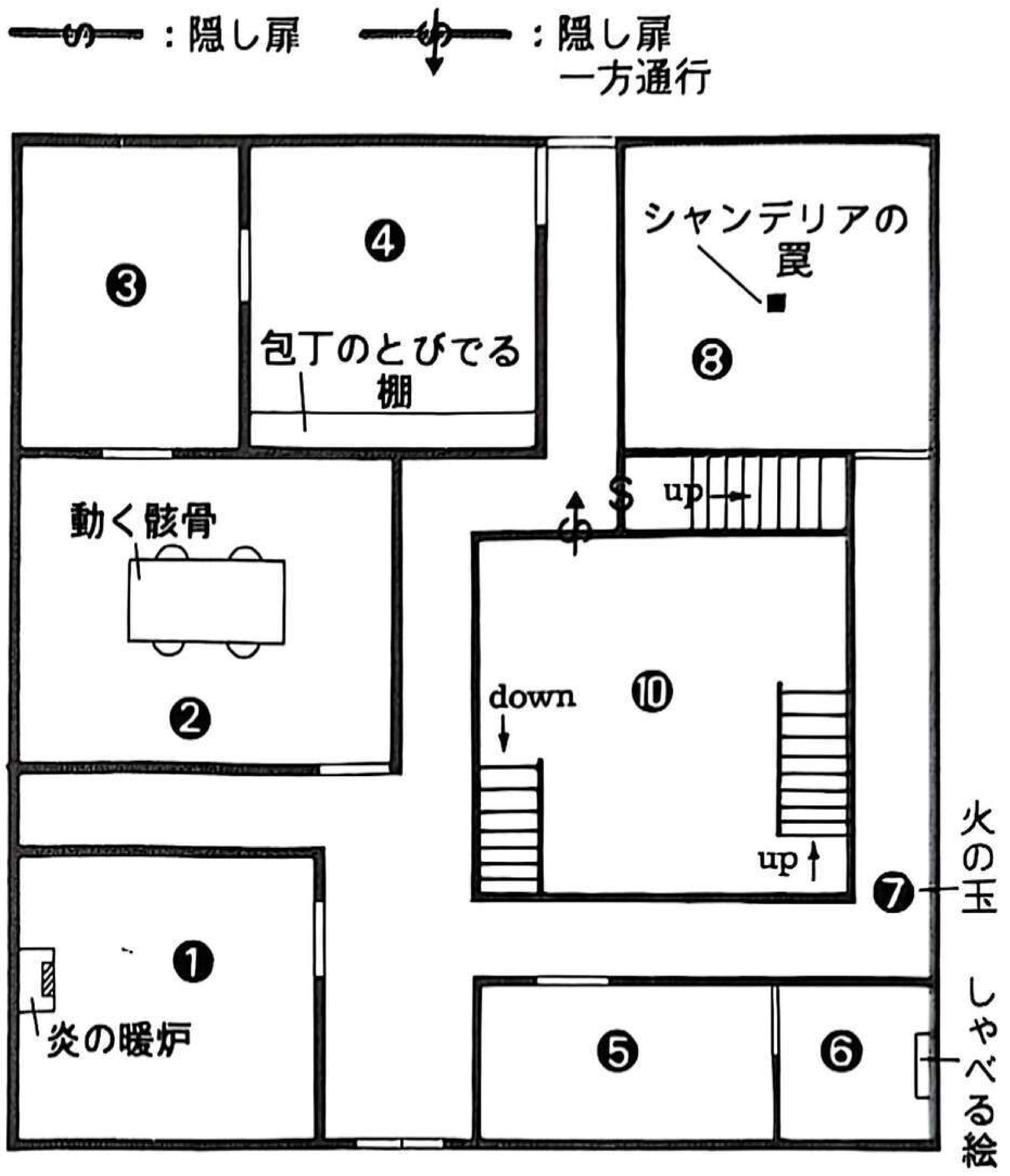
⑪空部屋：ここは故買品のオークションが開かれるときに、待合室として使われています。調べれば、ゴミや足跡などが見つかります。

⑫大部屋：オークションの会場。入口には鍵がかかっていて、毒針の罠が仕掛けられています。中には誰もいません。

幽霊屋敷／2階







地下１階

⑬倉庫：盗品が置いてあります。

⑭地下室：１階の仕掛けを動かす装置があります。これを操作すると、１階の家具が動いたりします。装置を動かすために、手下が何人かいます。

⑮子供たち：幽霊屋敷に遊びにきた子供たちが捕まっています。

⑯部屋：盗賊たちが商談をする部屋です。今は誰もいません。

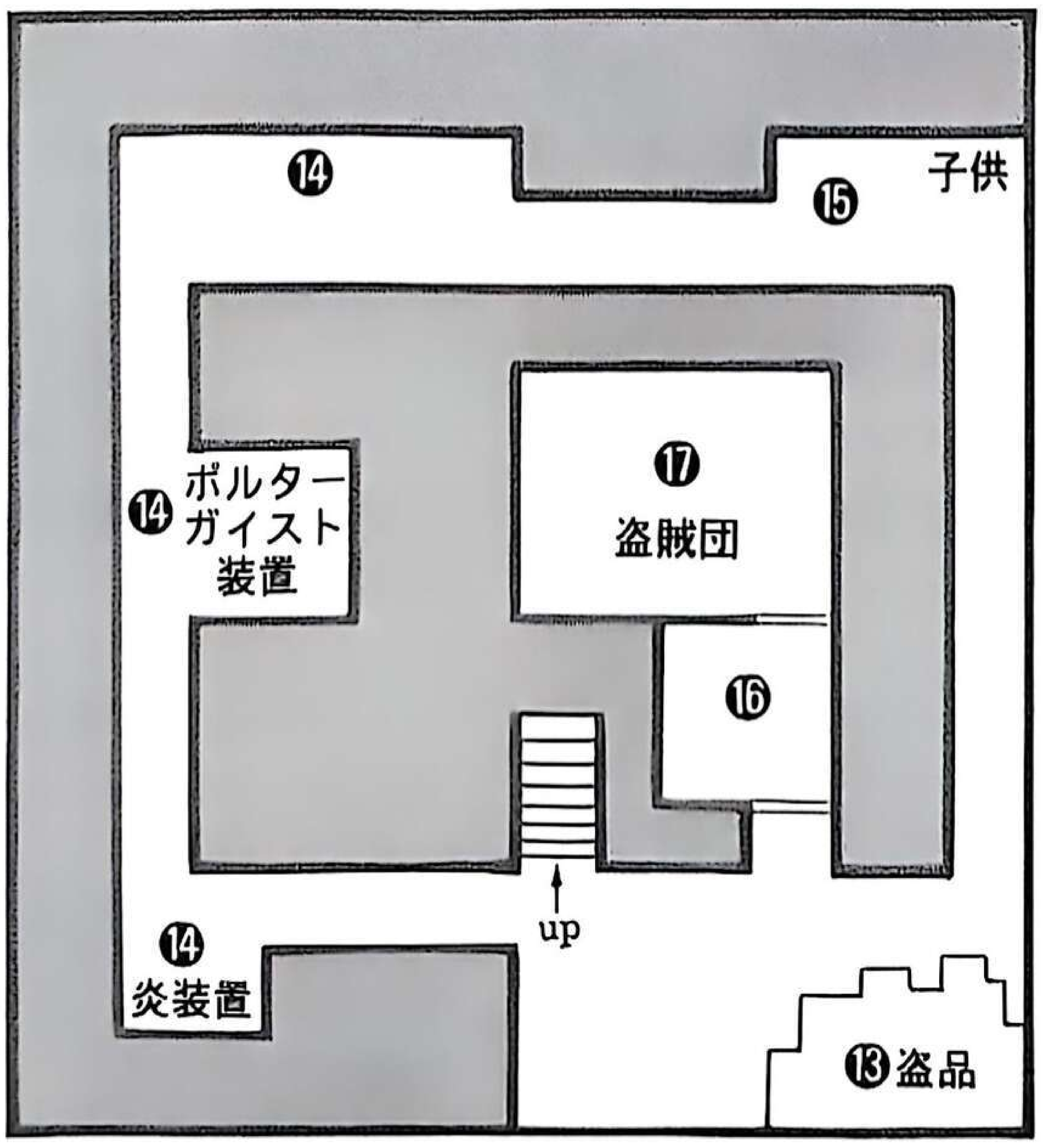
⑰幹部の部屋：故買屋ギルドの盗品管理所の中心がここです。ギルドの幹部とその用心棒がいます。部屋を捜索すれば、盗品の売り買いを記した帳簿などが見つかります。

結末 子供たちを助け、盗賊を捕まえれば事件は解決します。けっきょく、幽霊騒ぎは故買屋ギルドの流した噂であることがわかり、それを解決した冒険者の名は一躍有名に。捕まえた盗賊たちは、オランの警備兵たちにおまかせしましょう。

無事に事件を解決すれば、経験点500〜1000点が与えられます。

手下は256ページにある「盗賊（雑魚）」で、３〜６人ほどいます。ボスは「盗賊（腕利き）」で、用心棒は「戦士（雑魚）」２人です。

地下室



Advice

変わり種ダンジョンシナリオなので、気軽に遊んでください。前半、冒険者が仕掛けに気がつくまでは、おどろおどろしい雰囲気でプレイを進めるとおもしろいでしょう。気がつくようすがないのなら、遊園地のお化け屋敷よろしく、濡れ雑巾やシーツをかぶった人など、わざとらしい仕掛けで脅かすといいでしょう。

冒険談その67 ORIGINAL 狙われた秘宝

●対応機種：未使用　●対応レベル：１〜２レベル
●依頼主：オランの商人クランズ　●舞台：オラン
●発生条件：パーティにシーフ技能を持つキャラクターがいる

Guide

冒険者たちは盗賊ギルドの依頼を受けて、ある商人の持つ宝物を、ブリリアント・ローズと名乗る怪盗から守ることになります。

導入　オランの盗賊ギルドに行けば、ギルドの長が依頼を持ちかけてきます。

話を聞くなら、長は次のように語ります。

「この街に住む商人クランズのもとに、彼が秘蔵しているミスリル銀製のマーファ像を盗むという予告状が届いた。ところがそんな予告状を出した者は、盗賊ギルドにはいない。

ただのいたずらかもしれないが、よそ者の仕業だったらほうっておけない。ちょうどクランズが神像の警護を雇っているらしいので、よかったら行ってみてほしい」

冒険者たちがこの依頼を受けるなら、商人クランズの館に向かうことになります。

本編　ブリリアント・ローズ参上

クランズの館を訪れると、主人のクランズが冒険者たちを出迎えます。

クランズは冒険者たちに、予告状にある期日が過ぎるまで、館に滞在して神像を見張っているようにと依頼します。報酬は一人200ガメルですが、神像が盗まれてしまった場合、それを受け取ることはできなくなります。

ちなみに、予告状の内容は次のとおりです。

> 予告状
>
> クランズ殿
>
> ５日後の真夜中、貴方の持っているミスリル銀製のマーファ像をいただきに参上する。期待して待っていてくれたまえ。
>
> ブリリアント・ローズ

予告状には１輪の薔薇が添えられています。文面の５日後は、明日に当たります。

クランズは、自室の向こうにある隠し部屋に、狙われた神像を置いています。もっとも、このことは秘密にしているので、冒険者たちは怪しい奴が館にいないかどうか、定期的に巡回することになるでしょう。

冒険者たちが１階の入口付近を訪れますと、次のようなイベントが起こります。

①ワイン樽の中に潜んで、ブリリアント・ローズが館に侵入しようとする

これはその場で調べるか、後で地下室を調べれば、見破ることができます。

「むむっ、なかなかやるな。我輩の策を見抜くとは……きみ（冒険者たちの一人を指さして）、名は何というのだ？　ほう、いい名だ。では××（その冒険者の名前）君、また会おう。はーっはっはっは！」

と言って、彼は煙幕を爆発させて去ります。この時、戦闘をしかける時間はありません。

②買い物に出た侍従を監禁し、その姿に変装して侵入しようとする

あくまで冒険者たちが侍従を館に入れようとしなければ、彼は正体を現します。

「ほほう、さすがは××君だ。我輩の変装を見破るとは……ではまた会おう。はーっはっはっは！」

この時も煙幕を爆発させて去り、戦闘をしかける時間はありません。

ブリリアント・ローズは、館に侵入してクランズを監禁し、彼に変装して入れ替わるつもりです。もし、冒険者たちが彼の侵入を阻止できなければ、この試みは成功します。ブリリアント・ロ

ーズは隠し部屋を発見し、神像を盗んでしまいます。そして、かねて用意しておいた偽物とすり替えておくのです。

侵入に失敗すれば、ブリリアント・ローズには神像を盗み出すことはできません（正面からの押し込みや、芸のない侵入は、彼のプライドが許さないのです）。しかし、その場合も、冒険者たちの前に姿だけは現します。

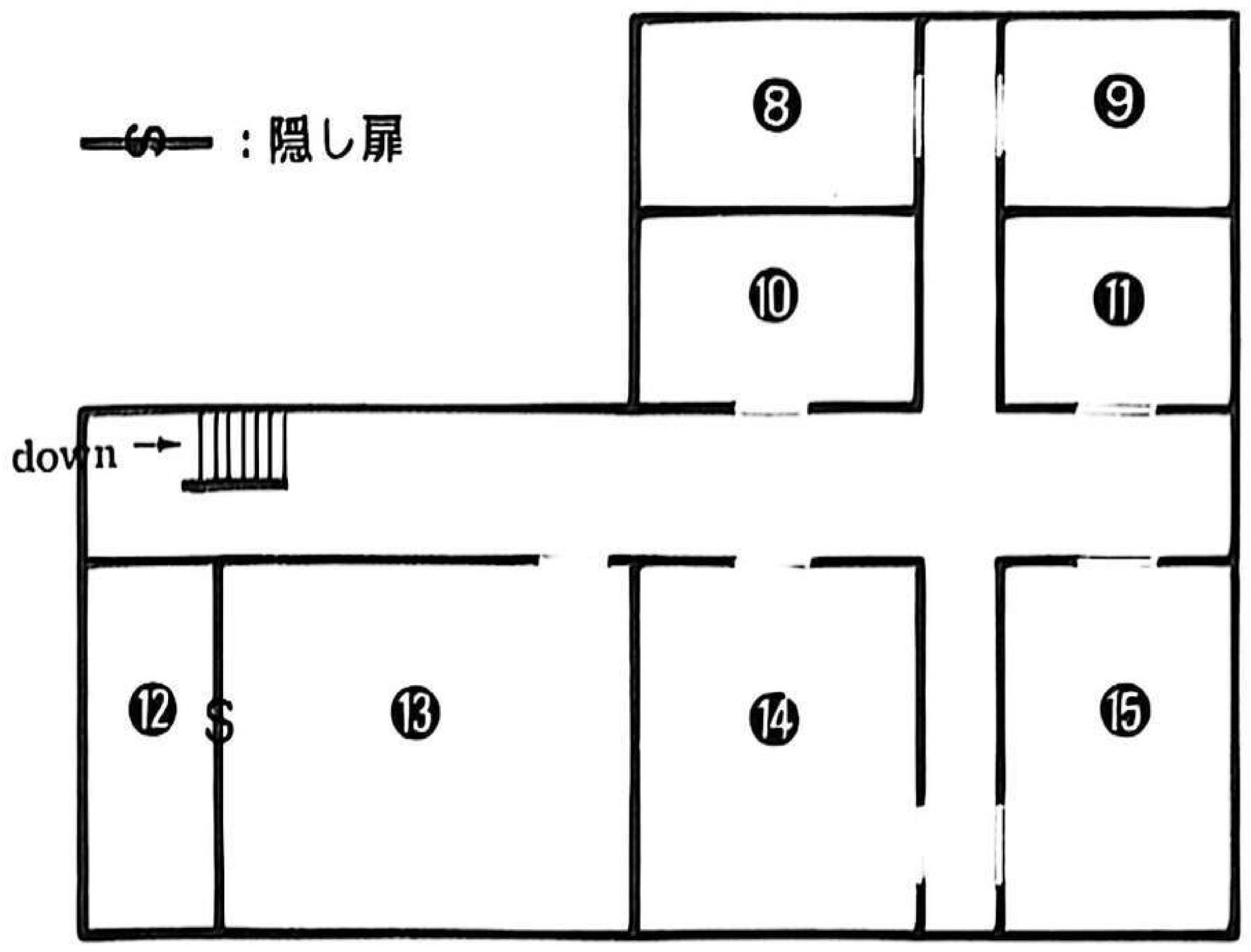
結末 ブリリアント・ローズがクランズと入れ替わっている場合、彼は「やはり不安なので、2階の自室に置いて、皆で見張っていよう」と言い出します。もちろん、冒険者たちも一緒に見張ることになります。

真夜中になると、ブリリアント・ローズはいきなり、「はーっはっはっはっはっはっは！」と高笑いします。そして変装を解くと、「確かにミスリル銀製のマーファ像はいただいた。××君、今回は我輩の勝ちだ」と言って、窓の外に身を躍らせます。外では気球が待ち構えていて、彼は安全に逃げて行くのです。後には、冒険者たちが一生懸命見張っていた、偽物の神像が残るだけ……。

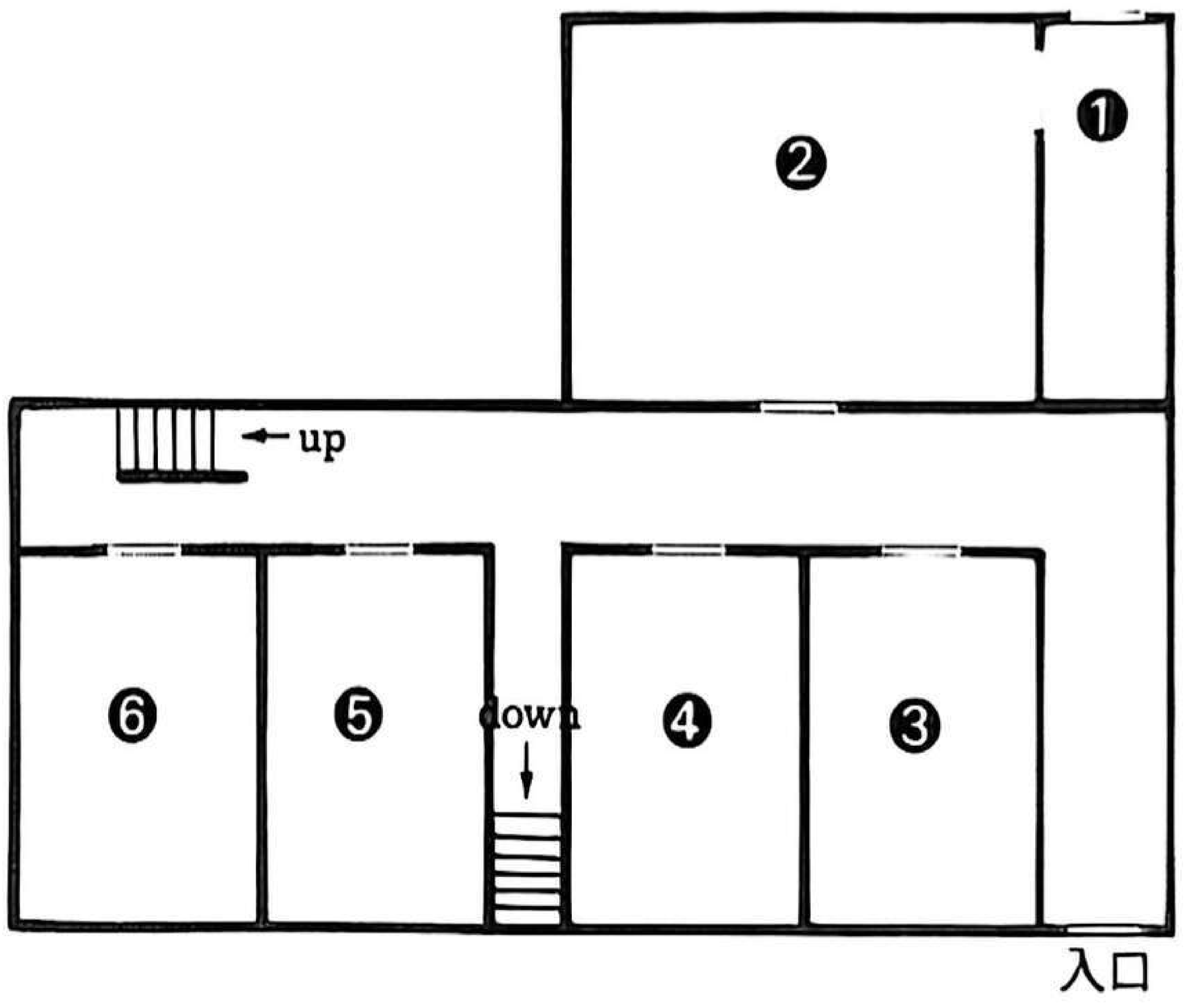
ブリリアント・ローズが侵入に失敗している場合も、真夜中になると、彼は気球で上空から現れます。といっても、この時は現れるだけで、神像を盗むことはできません。ブリリアント・ローズは、「××君、また会おう。はーっはっはっは！」と、夜空に高笑いを響かせながら去って行きます。

冒険者たちが、神像の盗まれるのを阻止できれば、シナリオは成功です。1000点の経験点と報酬1000ガメルを受け取ります。神像が盗まれれば、シナリオは失敗です。500点の経験点のみ与えられます。

気球で去ったブリリアント・ローズ。彼はどこに行ったのでしょうか？



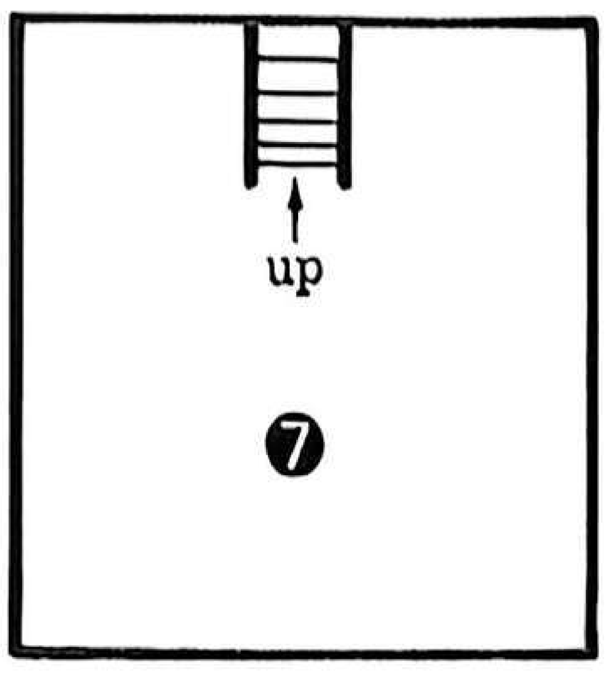
❽～❾ クランズの収集品がしまわれている
❿～⓫ ⓮～⓯ クランズの家族の部屋
⓬ 神像のある部屋
⓭ クランズの私室



❶ 厨房
❷ 食堂兼ホール

❸～❻ 客室：冒険者たちは❺の部屋に通される

地下室 **1階**



❼ 地下室：ワインの樽などが置かれている

怪盗ブリリアント・ローズは5レベルのシーフです。266ページの「戦士（親玉）」のデータを参照してください。

Advice

続編のシナリオ⑫「怪盗再登場」（P.210）を使うつもりであれば、ブリリアント・ローズが必ず脱出に成功するように工夫してください。

冒険談その68 ORIGINAL 子供に雇われる冒険者

●対応機種：未使用　●対応レベル：1～2レベル用
●依頼主：フロスの子供たち　●舞台：フロス
●発生条件：パーティの中に、バード技能を持つキャラクターがいること

Guide

冒険者の店で夕食を食べていた冒険者たちは、村で子供に音楽を教えている吟遊詩人から、「楽器を貸してください」と頼まれます。

そしてその翌日、同じ店で食事をしていると、今度は子供たちが「先生（吟遊詩人）がいなくなっちゃった！　先生を捜して」と依頼してきます。

導入 酒場でのんびりしていた冒険者たちに「楽器を貸してくれませんか？」と吟遊詩人らしき女性が話しかけてきます。

事情を尋ねると、「数日後にミードの村で「子供たちの音楽祭」が行われるのですが、私が教えている子供たちの楽器が、何者かに盗まれてしまったのです。子供たちのために、なんとかお願いできませんか？」と話します。つまり、彼女は子供たちの音楽の先生なのです。

冒険者たちが楽器を貸すなら、彼女は借り賃として50ガメルを渡します。受け取るかは、冒険者たちの自由です。

彼女は、お礼の意味も兼ねて、冒険者たちを子供たちの練習に招待します。

使われていない納屋を使った学校には、10人ほどの子供たちが来ています。冒険者たちが楽器を貸してくれたことを聞くと、子供たちは元気な声でお礼を言います。

そして、借りた楽器を使って演奏を聞かしてくれます。上手か下手かは別にして、心のこもった演奏です。

次の日。冒険者たちが宿屋で食事をしていると、昨日の子供たちが宿に慌てて駆け込んできます。

話を聞くと、楽器を見張るために学校に泊まっていた先生が、朝になったら楽器と一緒に消えていた、というのです。子供たちは、冒険者たちに「先生を捜して」と頼みます。彼らは自分たちのこづかいを持ってきていて、それを冒険者たちへの報酬にしてくれと言います。

といっても、全部合わせても100ガメルにもなりません。

冒険者たちがこの依頼を受けると、子供たちは急いで、冒険者たちを学校へ連れて行きます。

本編　子供のケンカに大人(おとな)が出た!

学校へ着くと、子供たちは冒険者たちに、一緒に手伝わせてくれと言います。これを断ると、泣きわめいて捜索どころじゃありません。しかたなく、協力を認めることになるでしょう。

捜索をしていると、学校の裏に馬車の通った跡を発見します。馬車の跡は、裏の森にある洞窟へと続いています。

洞窟の中には、落とし穴などのトラップが仕掛けられていて、冒険者たちが先へ進むことを邪魔します。そのほかにも、そこには盗賊らしき男が2人いて、冒険者たちを見ると、襲いかかってきます。しかし、形勢が不利になれば、すぐに降参してすべてを話します。

楽器を盗んでいるのは、ミードに住む、ライバルグループのリーダーの両親なのです。彼らは、この2人の盗賊を雇って、フロスのグループの楽器を盗んでいたわけです。

洞窟の奥には、たくさんの楽器と先生が捕らわれています。先生はかすり傷がある程度だけで、とても元気です。

先生と楽器を取り戻した冒険者たちは、子供たちと一緒に村へ帰ります。

結末 冒険者たちが、事の張本人である、ミードのライバルの両親に、事件の顛末を告げれば、2人は自分たちのしたことを反省するでしょう。

音楽会に参加した子供たちは、しっかりと優勝します。

優勝者となった子供たちは、今度は冒険者たちのために演奏してくれます。

このシナリオで得られる経験点は1000点ぐらいが無難でしょう。

先生が捕まっている洞窟

音楽の先生は4レベルのバードです。2人の盗賊は256ページにある「盗賊（並）」を使ってください。

Advice

シナリオの最後に登場するダンジョンには、落とし穴などのトラップが仕掛けられています。ゲームマスターはおもしろいものにデザインしてください。

冒険談その69 ORIGINAL 詐欺師の条件

●対応機種：未使用　●対応レベル：１～２レベル
●依頼主：行き倒れの自称画家　●舞台：オラン～エレミア間の街道
●発生条件：特になし

Guide

冒険者たちは、街道の途中で、画家を自称する男を拾ってしまいます。パトロンのところから逃げ出して、追われる身だと言う男は、冒険者たちに護衛を依頼します。

しかし、冒険者たちに追いついてきた追っ手は、その男が詐欺師だと主張します。はたして、どちらの言うことが正しいのか？　冒険者たちがどちらを信用するかで、展開が変わってきます。

導入 冒険者たちが街道を歩いていると、道端に一人の男が倒れています。その男は、肩から大きなずだ袋をぶら下げていて、中からは、絵の具や筆がこぼれ落ちています。冒険者たちが男を助け起こすと、男は、悪い奴に追われている、助けてくれ、と懇願します。そして、男の言葉を証明するかのように、数人の追っ手が冒険者のまわりを取り囲みます。

本編 天才画家？

追っ手を撃退した冒険者たちは、男にくわしい事情を聞くことができます。男は、ずだ袋からこぼれた絵の具や筆をかき集めながら、人の好さそうな笑みを浮かべて、冒険者たちに自己紹介をします。

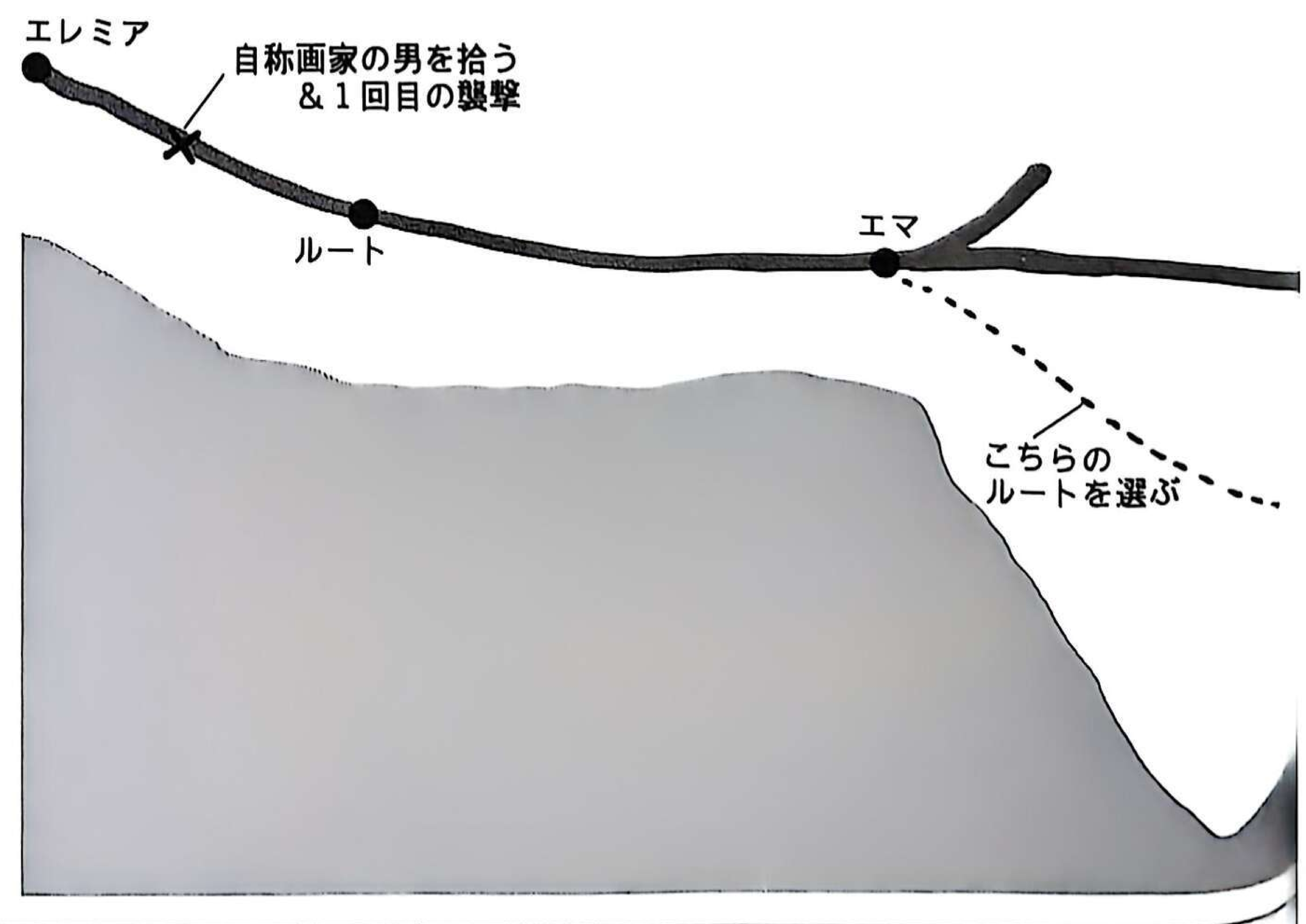
それによれば、彼はエレミアに住んでいる絵かきだと言うのです。しかし町の有力者のひとりであるパトロンが、彼の描く絵の内容にまで干渉してきたので、逃げ出してきたのだと事情を説明します。

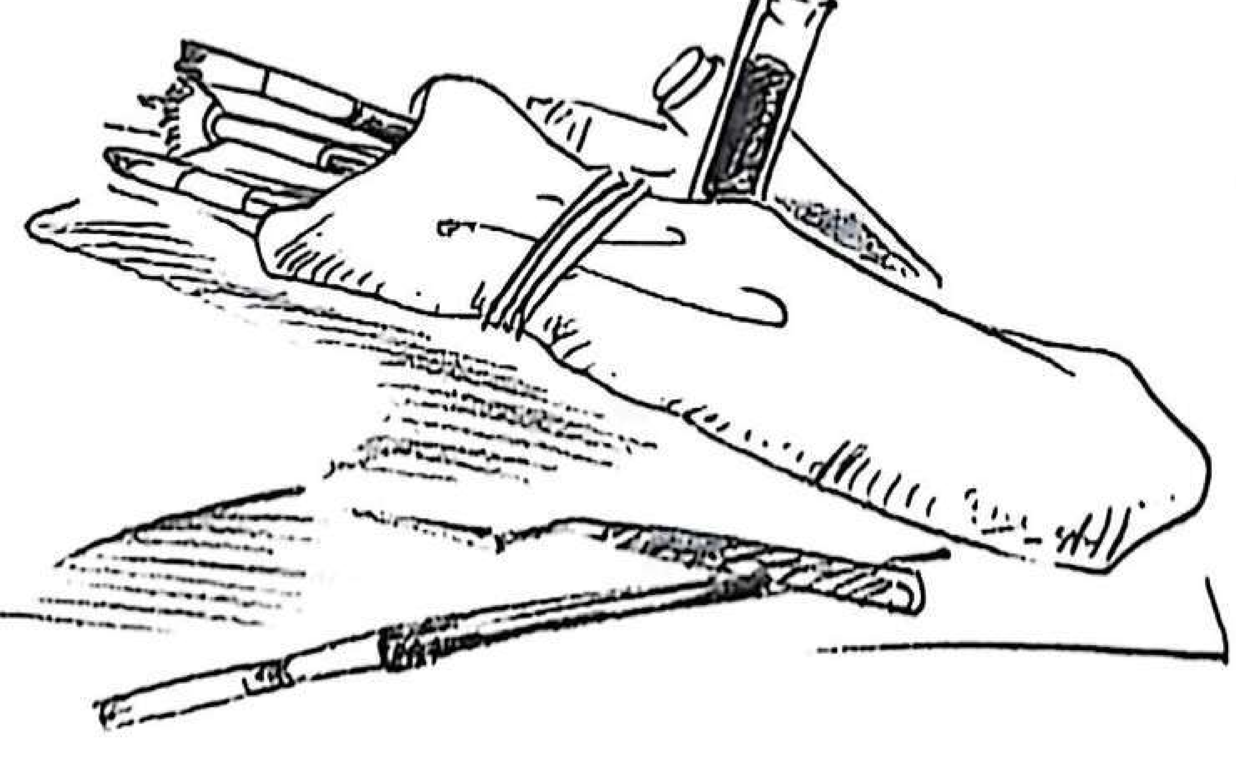
男の身なりは決してよいものではありません。それどころか、何日も洗っていない、ところどころ破れた服を着ていたりします。パトロンがいるのにその身なりはと、冒険者たちがそのことを指摘すると、男は逃げるのに精いっぱいで、気にしている暇などなかったと言います。

男は冒険者たちに、オランに着くまで、自分を守ってくれと依頼します。報酬は、持ち合わせがないので、男の描いた絵ということになります。

男の依頼は、弁士もかくやという調子で行われます。

冒険者たちは男を連れて街道を急ぎ





ますが、男は身体が弱っているらしく、あまり無理はできません。冒険者たちは何度も足止めをくらいます。そのため、街道の向こうに、追っ手らしい人影を見ることもあります。

冒険者たちは、追っ手の目をくらますため、エマの街で、自由人の街道を外れて、ナムゴーを経由してオランに向かうことにします。遠回りになりますが、いくぶん追っ手の目をくらますことくらいはできます。

このルートを選んでからは、追っ手の姿は見えなくなります。

ところが、ナムゴーで一泊したところで、冒険者たちは追っ手に追いつかれてしまいます。

追っ手は最初、冒険者たちにその男を渡すように話し合いを持ちかけてきます。

冒険者たちが断ると、その男は実は詐欺師なのだと言いだします。

その男は自分たちの主人を騙してさんざんただで飲み食いしたあげく、いざとなったら、落書きのような絵を一枚残して、さっさと逃げ出してしまったのだと言います。

もちろん男は、追っ手たちの言うことを否定します。しかし冒険者たちには、どちらの言うことが本当か、判断がつきません。

男のほうは、多少うさんくさいところはあるものの、いかにも人の好さそうな顔をしています。それに比べて、追っ手のほうの態度は、いかにも居丈高です。

交渉が決裂すると、追っ手は冒険者たちに襲いかかってきます。

追っ手の数は最初に遭遇したときより若干多く、全部で6人ほどいます。みな片手にショートソードを持って、ソフトレザーを着込んでいます。

この追っ手は、数が半分以下になると、捨てゼリフを残して去って行きます。あとは無事にオランにたどり着くことができます。

追っ手の言うことを信用して男を引き渡すのなら、冒険者たちは、いくばくかの礼金を手に入れることができます。

男は、冒険者たちに呪いの言葉を吐きながら、追っ手に引きずられて行きます。

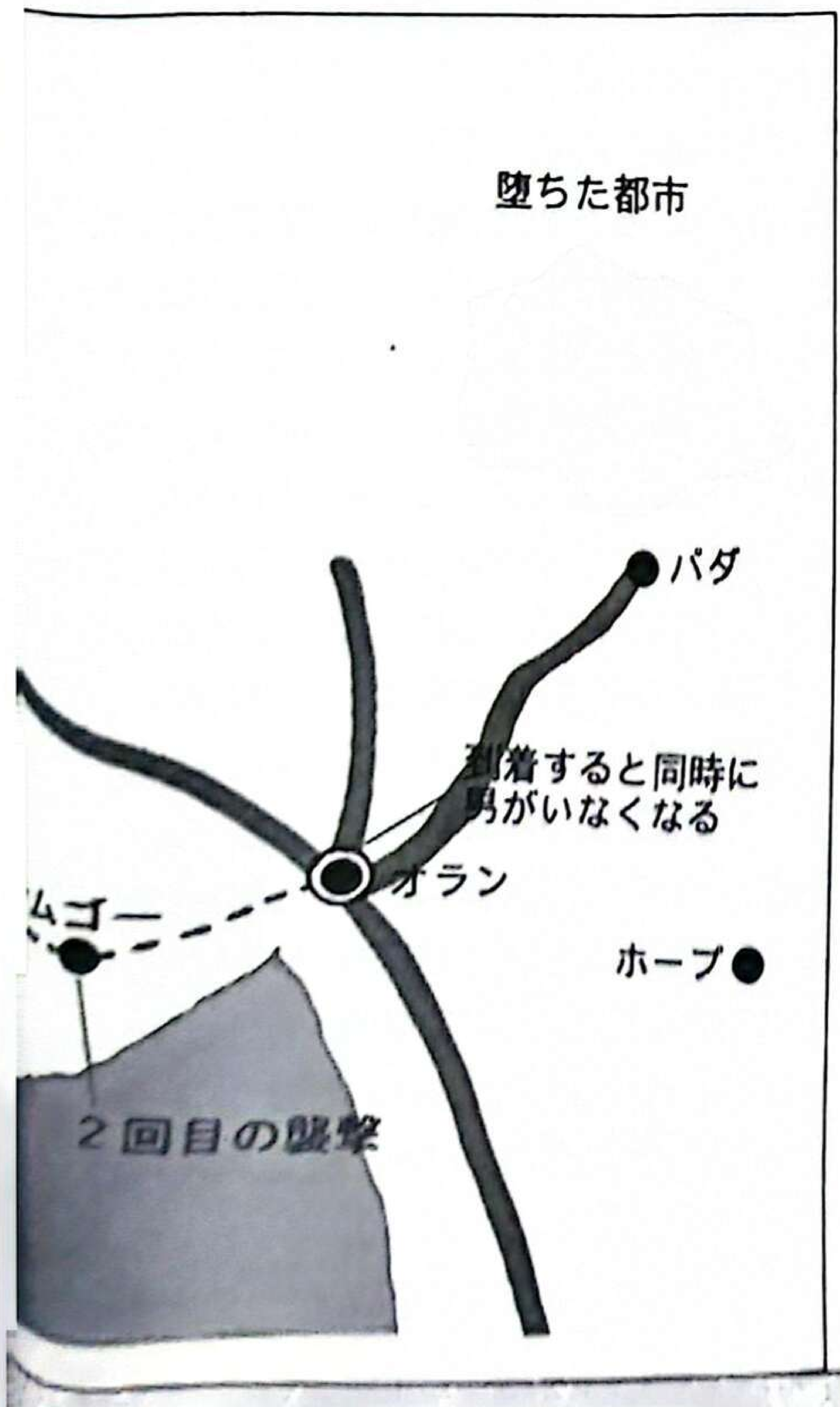
この場合、ここで冒険は終わりになります。

結末 冒険者たちが町につくと同時に、男は姿を消してしまいます。冒険者の手元に残ったのは、男の描いた小さな絵と置き手紙が一枚だけ。

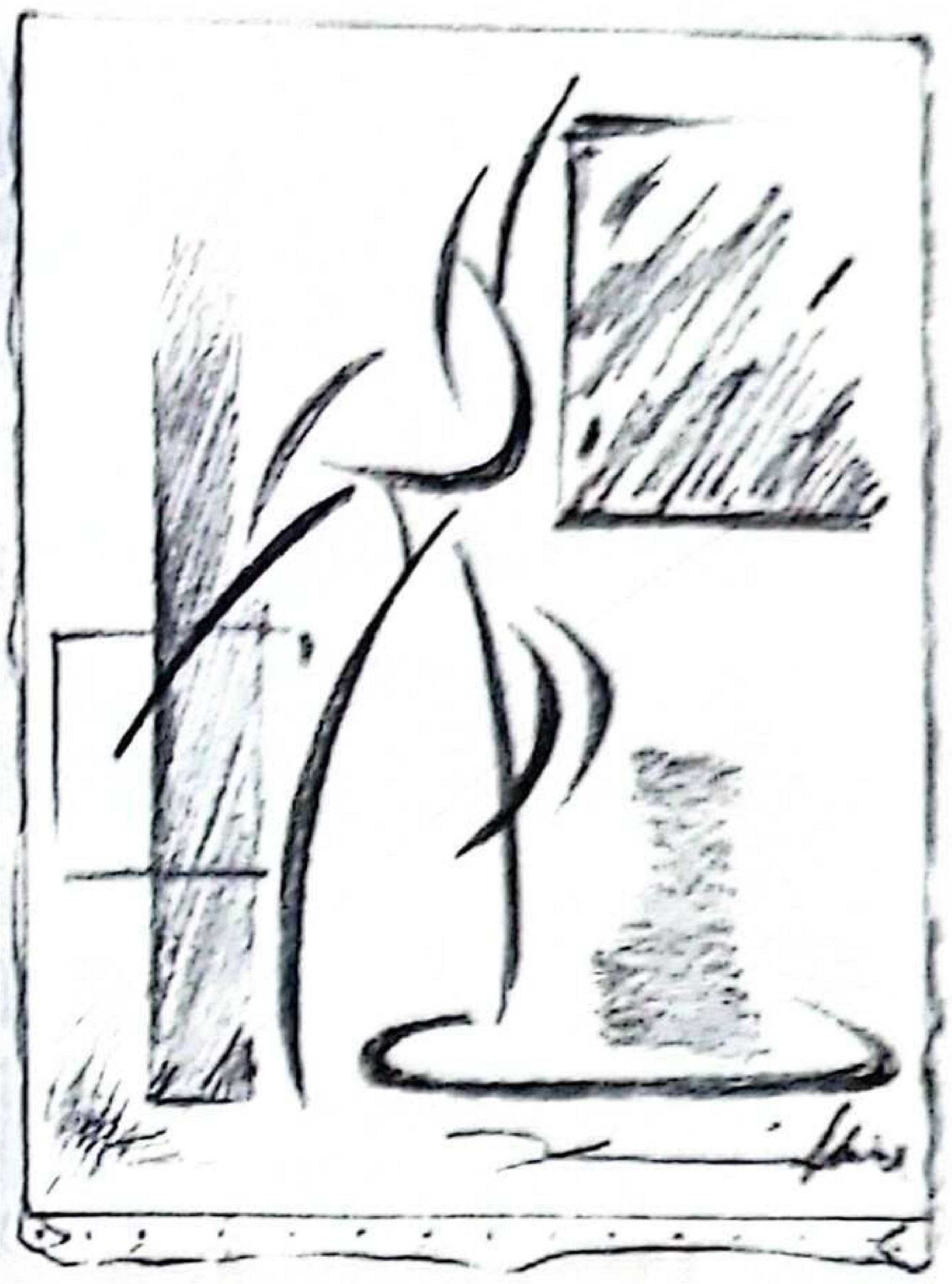
置き手紙には、詫びの言葉が一言だけ書かれています。そして、残された絵は、どう見ても稚拙な落書きにしか見えないものです。

しかし、冒険者たちがその絵を店に持っていくと、破格の値段をつけられます。そして店の主人は、この絵の作者について、冒険者たちにくわしく尋ねてきます。主人は、革新的な絵だと感激にひたっています。男の絵の才能は本物だったのです。

この冒険で得られる経験点は、男を信用した場合は1000点、追っ手に男を引き渡した場合は500点です。絵の値段は5000ガメル以下がいいでしょう。



街道



追っ手は4～6人です。全員ファイターで、リーダーのデータは256ページにある「戦士(腕利き)」、残りは「戦士(雑魚)」です。

Advice

テーブルトークでは、男の演じ方が重要になってくるでしょう。まったくの善人のように演じたのでは、それこそ詐欺だと言われかねません。多少のうさんくささは必要です。ただし、それもほどほどに。

また、ここでは追っ手の一味は、一直線に冒険者たちにぶつかっていくだけですが、策略をめぐらすのもいいでしょう。冒険者たちの行く手に待ち伏せしていたり、罠を張っていたりとかすれば、シナリオにも幅が出てきます。

冒険談その70 ORIGINAL 野辺に咲く花

●対応機種：未使用　●対応レベル：1～2レベル
●依頼主：フロス村のハランド青年　●舞台：ティロット峠の洞窟
●発生条件：特になし

Guide

冒険者たちは山賊退治を頼まれます。依頼人は山賊の巣くう山に咲く思い出の花を彼女に贈りたかったのです。だが、彼は土壇場で花を贈るべきかどうか迷い、冒険者たちの助言を求めてきます。

山賊は全員合わせて15人ほどいますが、一つの部屋に4～6人しかいません。大半は256ページにある「盗賊(雑魚)」で、ボスは「盗賊(腕利き)」、その護衛が「戦士(雑魚)」です。

導入 フロスの冒険者の店で、ハランドという名の青年が山賊退治を依頼してきます。山賊は、フロスの東にあるグロザムル山脈の「ティロット峠」の洞窟をアジトにしているのです。

報酬は、パーティ全員で1000ガメル。加えて、山賊の持っている宝の8割です。

本編 幸福の思い出

山賊退治の依頼を引き受けたなら、ハランドは冒険者たちを「ティロット峠」へ案内します。ティロット峠は人通りの少ない場所ですが、本街道を見渡すことのできる絶好の位置にあります。問題の山賊たちは、この峠の脇に隠れている洞窟を根城にしているのです。

山賊の人数は、全部で15人ほどです。最近、ある隊商を襲ったばかりで懐が豊かなために、彼らの警戒はかなり緩んでいます。午前中遅くまで、見張りも含めて、たいがいの山賊が眠っています。冒険者たちがティロット峠に着いてすぐに洞窟に侵入したなら、楽に山賊を退治できるでしょう。

戦闘になった場合、山賊たちは意外に勇敢に戦います。しかし、リーダーが戦闘不能になれば、あきらめて降伏します。生き残った山賊たちの処分は冒険者たちに任されています。街道警備隊などの適切なところに突き出せば、100ガメル程度の報奨金がもらえるかもしれません。

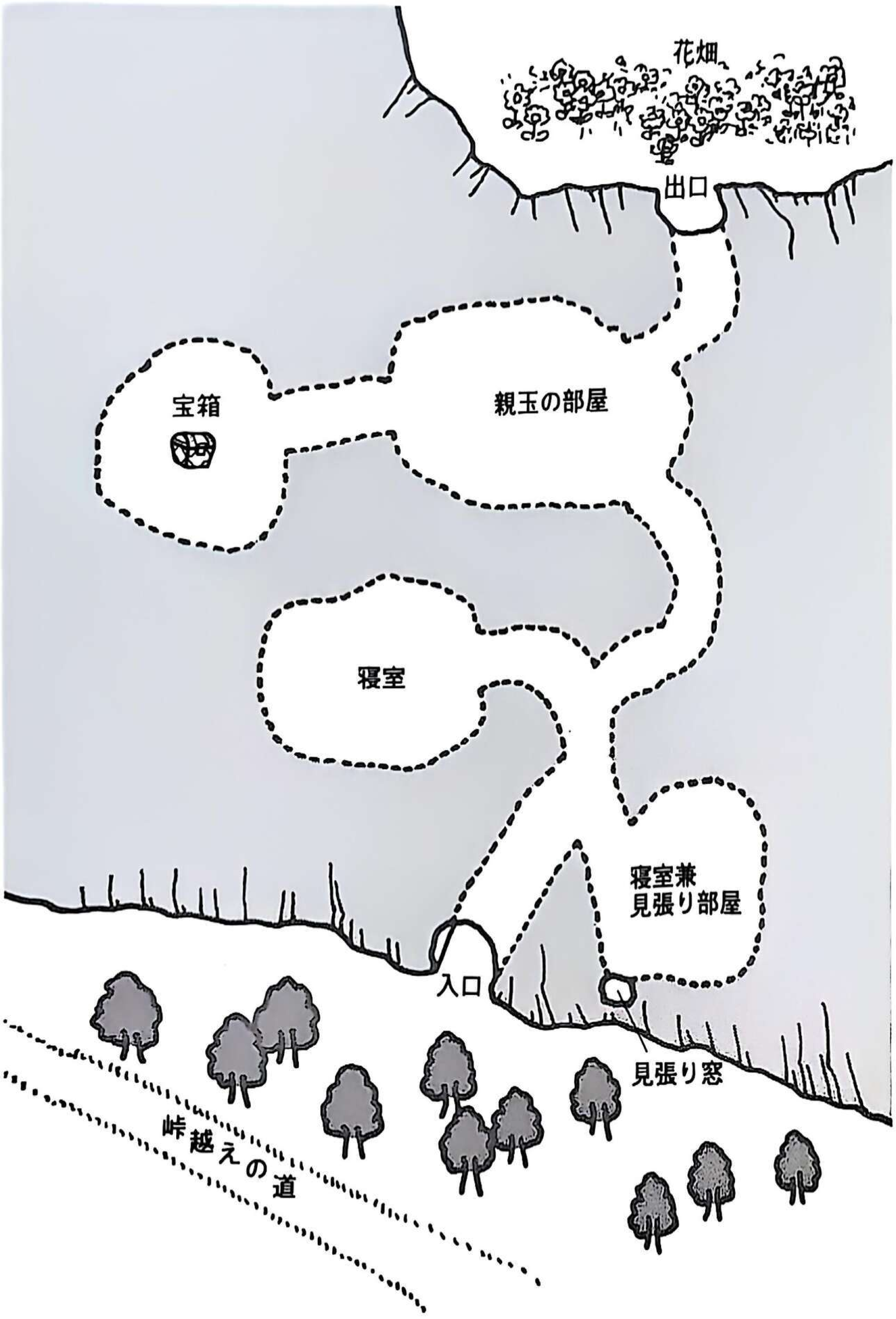
そしてもちろん、山賊たちの貯め込んだ宝も冒険者たちの手に入ります。山賊の宝は、金銀の装飾品や宝石、ガメル貨幣など、合わせて2000ガメル以上にのぼります。ただし、宝には魔法の物品はありません。

ハランドは自分の取り分(2割)として、高価そうな女物の髪飾りを選びとります。残った宝は、契約どおり、冒険者たちのものです。

宝の分配が終わったあと、ハランドは冒険者たちを洞窟の裏口に案内します。洞窟の外には、なんと花畑が広がっています。ハランドは花畑に咲いている花をつんで花冠を作りながら、なぜ山賊退治を思い立ったのかを説明しはじめます。

明日フロス村で、彼の幼なじみであるリリィの婿選びがあります。リリィの父親は村一番の資産家で、リリィにとって最高の贈り物を携えた者を婿に決定すると宣言しました。ハランドは、幼い日にこの秘密の花畑でリリィと結婚の約束を交わしたことを思い出し(もちろん、その頃には山賊はいませんでした)、思い出がこもった花冠を贈り物に選んだのです。

しかし今、ハランドは悩んでいます。



こんな質素な花冠で大丈夫でしょうか？それよりも、山賊の宝の中から見つけた豪華な髪飾りを贈ったほうがいいのではないでしょうか？

困ったハランドは冒険者たち（特に女性の冒険者）に助言を求めます。冒険者たちは、花冠を選んであげるのでしょうか、髪飾りを選んであげるのでしょうか？

冒険者たちの意見が真面目なものであれば、ハランドはそれに従います。冒険者の中で意見が割れてしまった場合は、まず女性冒険者の意見、次に多数派の意見を尊重します。どうしてもハランド自身が選択しなければならないなら、彼は悩みぬいた末に、花冠を贈り物として選びます。

決断の後、ハランドは冒険者たちをフロス村の自宅まで招き、今日一晩泊まって、明日の婿選びに付き添ってくれるように頼みます。

結末 花冠を選べば、リリィはハランドのロマンチックな真心にほだされて、彼との結婚を望みます。冒険者たちは二人の結婚式に招待されます。

髪飾りを選んだ場合は、ライバルの求婚者の贈ったプレゼントの前にかすんでしまい、リリィは別の男性と結婚することになります。

この冒険で得られる経験点は、山賊を倒したことで600点、ハランド青年に正しい助言を与えたことで400点の、合計1000点ぐらいがよいでしょう。

Advice

基本的には、花冠以外の選択ではリリィの心を射止めることはできません。しかし、冒険者たちからハランドへの演技指導、そのほかの納得できるアドバイスがあれば、マスターの裁量で変更してもかまいません。

冒険談その71 ORIGINAL 死人使いの陰謀

●対応機種：未使用　●対応レベル：2～3レベル
●依頼主：イザ村の村長ダネース　●舞台：フロスの隣イザ村
●発生条件：レンジャーがいること

Guide

ゴブリンと休戦協定を結んだ村が、ゴブリンを危険から守るために罠を撤去する仕事を依頼します。冒険者たちは依頼を果たしているうちに、協定破棄をもくろむネクロマンサーの存在に気がついて……。

導入 冒険者たちはフロスの冒険者の店で仕事を依頼されます。フロスの隣のイザ村が、ゴブリンの群れに襲撃されて助けを求めているのです。くわしいことはイザ村の村長に聞いてくれと、店の親父は言います。

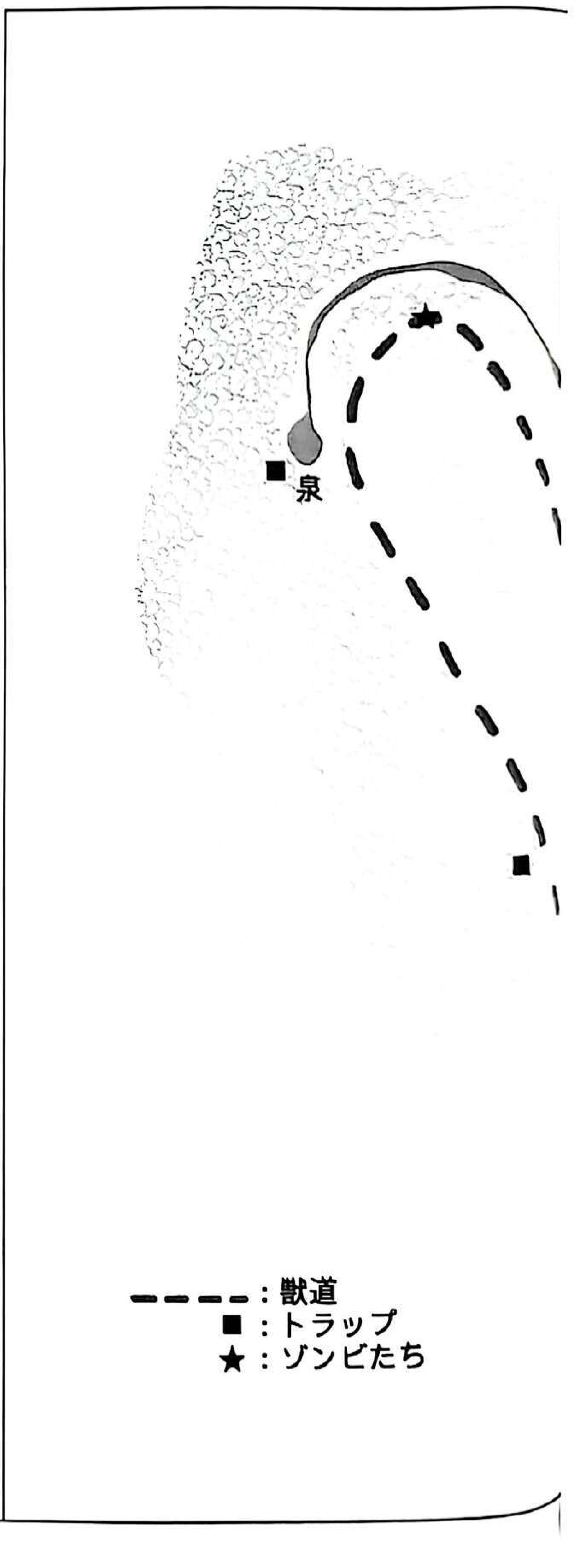
イザ村へ行ってみると、住民は意外に落ち着いています。マーファの神官でもある村長の尽力により、ゴブリンと休戦協定を結んだからです。しかし、冒険者たちの仕事がなくなったわけではありません。村長の家に行けば、新しい依頼を受けることができます。

村長のダネースの依頼は、ギネの森に仕掛けられた罠を早急に撤去することです。イザ村は休戦協定で、村の隣のギネの森をゴブリンの領地とすることに同意しました。ギネの森は獲物が多く、狩猟の場として最適です。そのため、村に住む狩人のケイス、タッジ、ザンの３人が罠を仕掛けています。村長は、万一ゴブリンがその罠に傷つけられでもしたら、再び争いになるのではと恐れています。しかし、村人たち自身は休戦協定により森に入れません。そこで冒険者が必要になったのです。仕事の報酬は一人あたり500ガメルです。村長はまず狩人たちに会って話を聞くことを勧めます。

本編 罠の森

狩人たちに質問すれば、大まかな森の地図を作成することができます。ケイスとタッジは、自分の仕掛けた罠（２人合わせて９つです）のだいたいの位置を教えてくれます。しかし、残る１人の狩人ザンは、ゴブリンとの小競り合いで負傷したことを根に持っています。冒険者たちがうまく説得すれば、自分の仕掛けた罠の数（４つです）を教えてくれますが、罠の位置は決して教えません。

ギネの森には全部で13の罠が仕掛けられています。ゴブリンの領地に人間がいれば何をされるかわかりませんから、ゴブリンたちが出歩かない昼間の内に、罠を撤去しなければなりません。昼の間に撤去できる罠の数は、最大で７個です。大まかな位置がわかってい



なければ、3個になるでしょう。依頼を受けてから3日以内にすべての罠を撤去できなければ、ゴブリンの一人が罠にかかり、怒ったゴブリンたちが休戦協定を破って襲ってきます。

罠を積極的に発見しようとする場合の目標値は7〜11です。レンジャー技能で判定してください。罠の存在にたまたま気づくかどうかは、冒険者たちの達成値を−4して判定します。冒険者たちが罠にかかった場合、10ダメージを受け（鎧や冒険者レベルでの防御が可能です)、その場に釘づけにされてしまいます。罠の解除は、自動的に成功とみなします（動物向けの罠なので解除はごく簡単なのです）が、3ラウンドほどの時間が必要です。

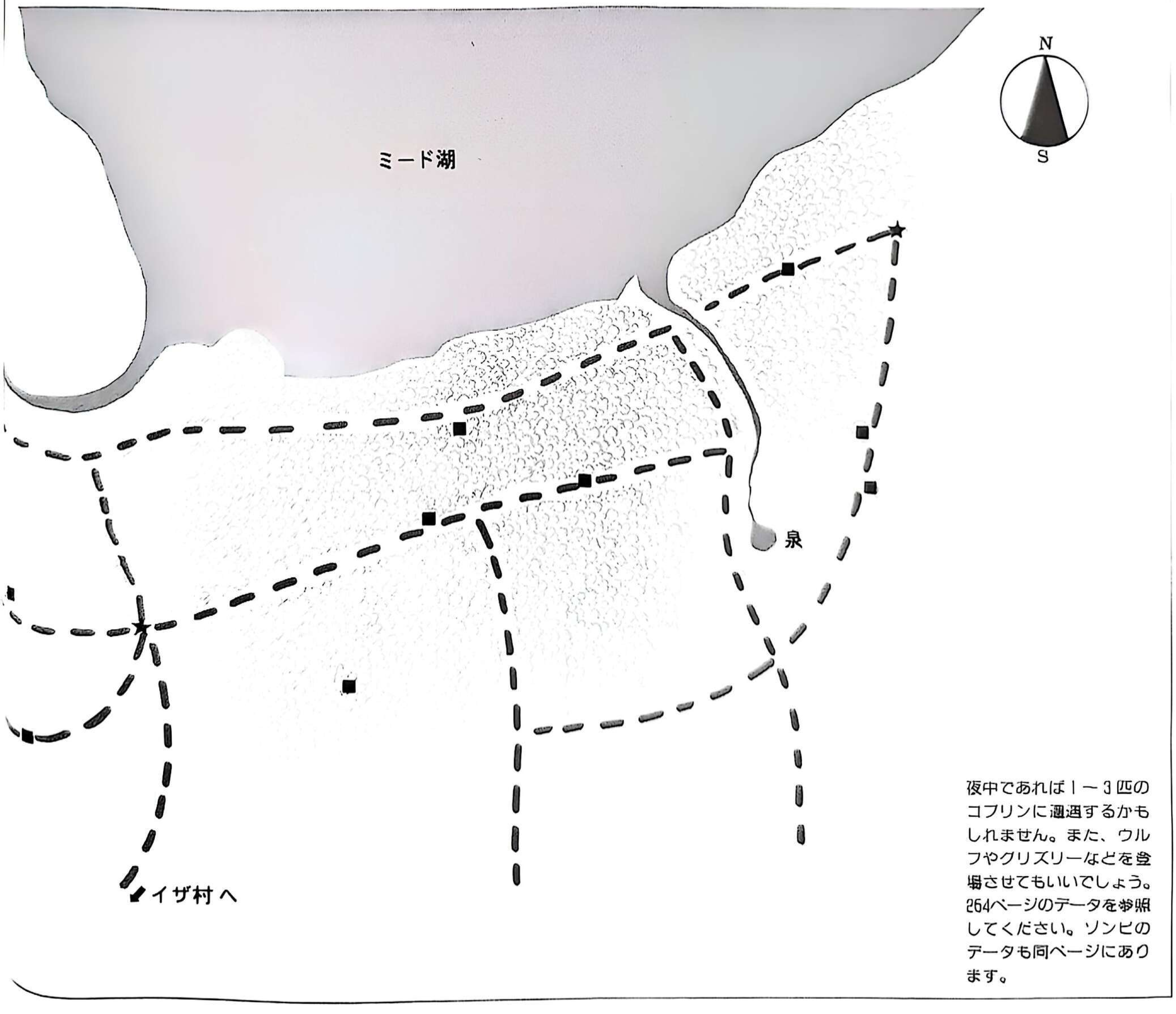
誰にも気づかれていませんが、村人の一人トーバは、ネクロマンサー（5レベルのダーク・プリースト）です。彼は村人とゴブリンが戦って、死人を供給してくれることを望んでおり、休戦協定を破ろうとしています。変装を施して生きた村人に見せかけたゾンビを森に配置し、ゴブリンを襲わせるつもりです。冒険者たちは罠捜索の途中で、何度か変装したゾンビを倒すことになります（ゾンビはゴブリンと冒険者の区別ができません)。計画の失敗に業を煮やしたトーバは、罠撤去作業の3日目にスケルトンとゾンビを3体ずつ率いて襲いかかってきます。

結末 3日以内に13個すべての罠を撤去し、ネクロマンサーのトーバを倒せば冒険成功です。この冒険で得られる経験点は1000〜2000点くらいが望ましいでしょう。

Advice

依頼に失敗した場合、イザ村はゴブリンの群れに襲われることになります。ゴブリン襲撃から村を守るシナリオを作って、続編にしてもいいでしょう。

ギネの森



夜中であれば1〜3匹のゴブリンに遭遇するかもしれません。また、ウルフやグリズリーなどを登場させてもいいでしょう。264ページのデータを参照してください。ゾンビのデータも同ページにあります。

冒険談その72 ORIGINAL

王家の宝剣

●対応機種：未使用　対応レベル：２～３レベル
●依頼主：エマの貴族ラフェルド子爵　●舞台：エマ～ルート
●発生条件：⑲「密偵の手紙」(P.30)をクリアしていること

Guide

⑨「密偵の手紙」で冒険者たちが出会ったグランナルド伯が再登場します。

冒険者たちは「グランナルド伯のもとから、オラン王家の血統を表す宝剣を盗み出してくるように」との依頼を受けるのです。その宝剣は、グランナルド伯が不当に所有しているものだと、依頼人の貴族は主張するのですが……。

刺客は256ページにある「盗賊(腕利き)」を使ってください。３～５人ぐらいでいいでしょう。

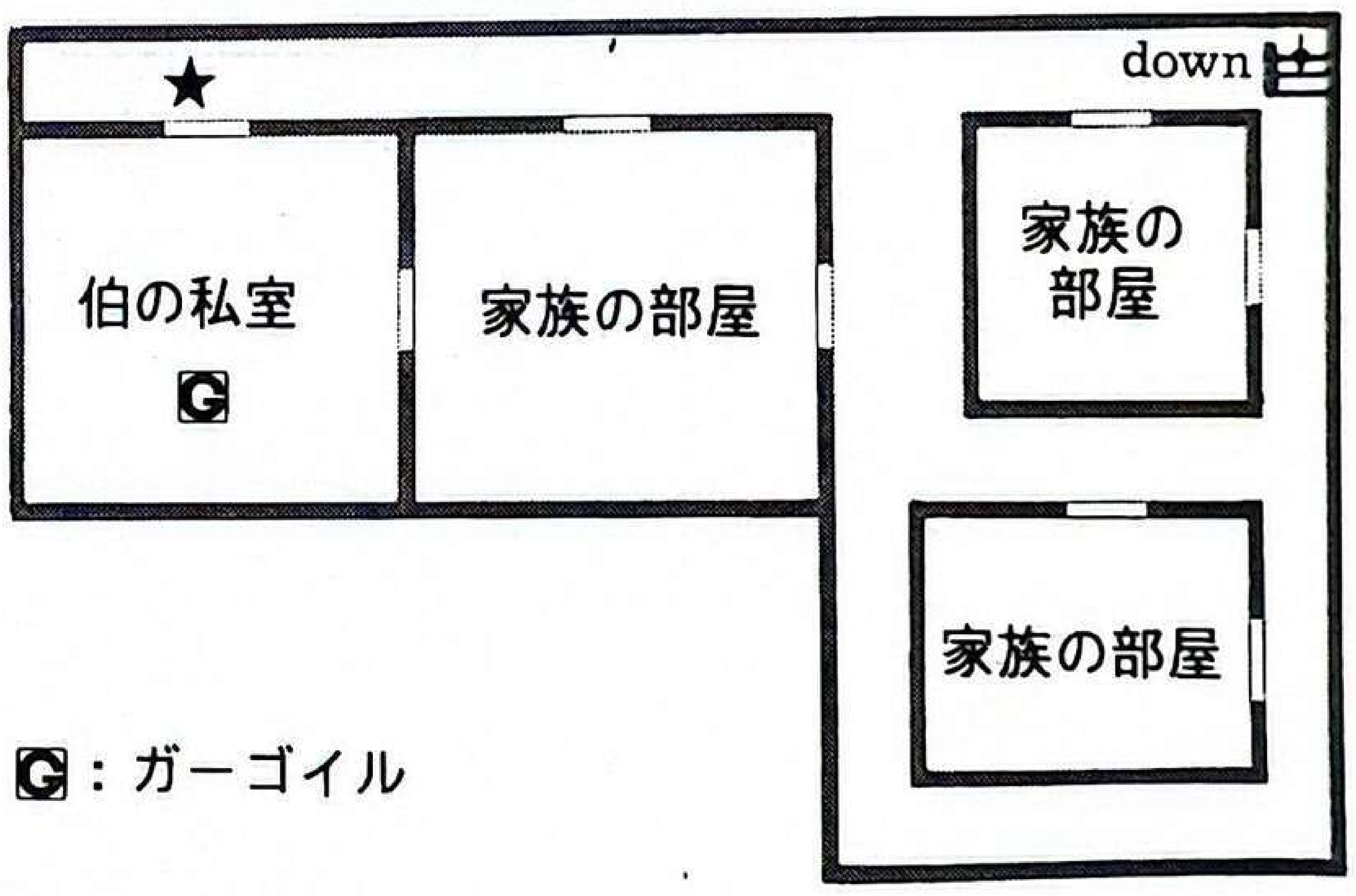
導入 冒険者たちは、エマの冒険者の店に来ていた貴族から依頼を受けます。その貴族は、名をラフェルド子爵といいます。

依頼の内容は、オラン王家の血統を表す宝剣を、グランナルド伯の館から盗み出すことです。報酬は、なんと10000ガメルです。

その宝剣は、もともとラフェルド一族のものだったのだと、子爵は主張するのですが……。

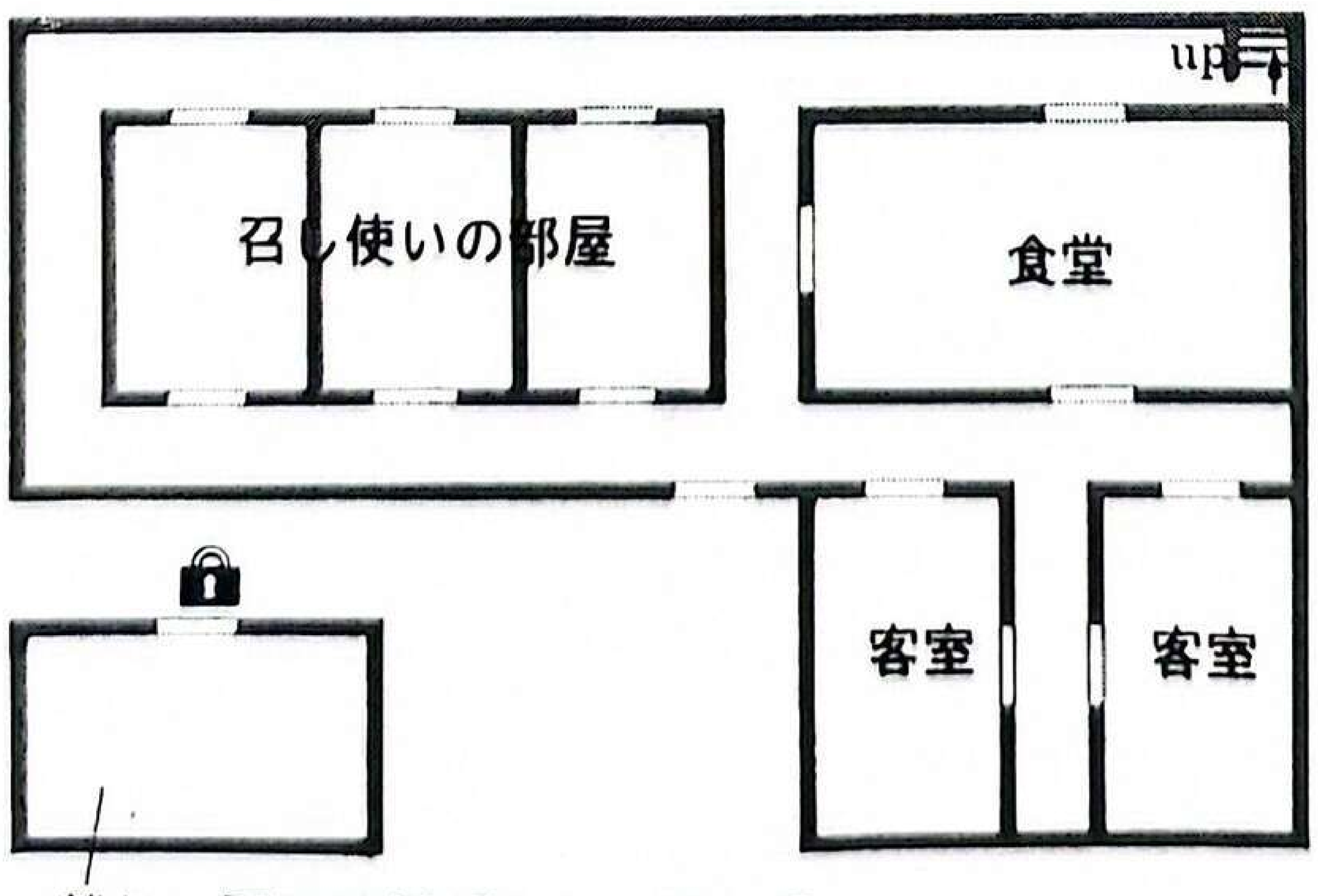
本編 真実はいずこ？

なぜ、今グランナルド伯の持つ宝剣を求めているのか、その理由をラフェルド子爵は明らかにしようとはしません。しかし、子爵の館を出入りしてい



この館をラフェルド子爵として使っている場合、★の位置に立つと、子爵が腹心と密談しているのを聞くことができる

2階



離れ：扉には鍵がかかっている

グランナルド伯の館/1階

る召し使いに聞くか、子爵の館に忍び込むかすれば、その宝剣がグランナルド伯の正当な持ち物であることはわかります。

冒険者たちは、このことを知りつつ依頼を受けてもかまいません。逆に、ラフェルド子爵が宝剣を狙っていることを、グランナルド伯に告げ口してもいいでしょう。どう行動するかは、冒険者たちの思いのままです。

もっとも、秘密を知ったことを武器に、ラフェルド子爵を脅迫するのだけはやめたほうがいいでしょう。子爵は、口封じのために冒険者たちを殺そうとするからです。

王家の宝剣とは？

このシナリオの核であるグランナルド伯の持つ剣について、少し説明しておきます。

この宝剣は、先代のオラン国王から、グランナルド伯爵家が賜ったものです。鞘や柄は宝石で飾り立てられ、非常に高価なものですが、魔法の剣ではありません。

この剣の柄は空洞になっており、中には一枚の書状が隠されています。この書状こそ、グランナルド伯爵家の当主に、王位継承権を与えるという証書なのです。

宝剣に隠されたこの秘密を、グランナルド伯も最近になるまで知りませんでした。書状の存在と、それを狙うラフェルド子爵の企みを知ったのは、冒険者たちが届けた手紙によってなのです。

グランナルド伯が賜った王位継承権は、それほど高位のものではありません。ですから伯自身には、この証書を利用して王位を狙ったりするつもりはありません。

ただ、ラフェルド子爵の手に証書が渡れば、悪用されるのではないかとの危惧は抱いています。そのため、グランナルド伯は宝剣を狙って侵入してくる賊に対して、警戒するようになっています。

ですから、冒険者たちがラフェルド子爵の手先となって働く場合には、注意が必要でしょう。伯爵は、ガーゴイルを配置して宝剣を守らせているのです。

また、冒険者たちが、宝剣の柄に秘密の書状が隠されていることを知ってしまった場合、ラフェルド子爵から生命を狙われることになります。

結末 冒険者たちがラフェルド子爵の依頼に従うかどうかによって、結末は2通りに分かれます。

求める宝剣は、ルートにあるグランナルド伯の館の私室に隠されています。これを見つけ出して持ち帰れば、冒険は一応成功です。冒険者たちは、約束どおり、10000ガメルの報酬を受け取ることができます。ただし、エマを去るときに、ラフェルド子爵の差し向けた刺客に襲われることになります。

ルートにあるグランナルド伯の館を訪れ、ラフェルド子爵の企てを彼に教えた場合も、冒険は成功です。ちなみに、かつて冒険者たちがグランナルド伯に届けた手紙には、ラフェルド子爵が彼を陥れようとしているらしいと書かれてあったのです。

ラフェルド子爵の思惑に気づいていたグランナルド伯は、「向こうがそういう手段に出るなら、こちらにも考えがある」と、凄みを見せて話します。

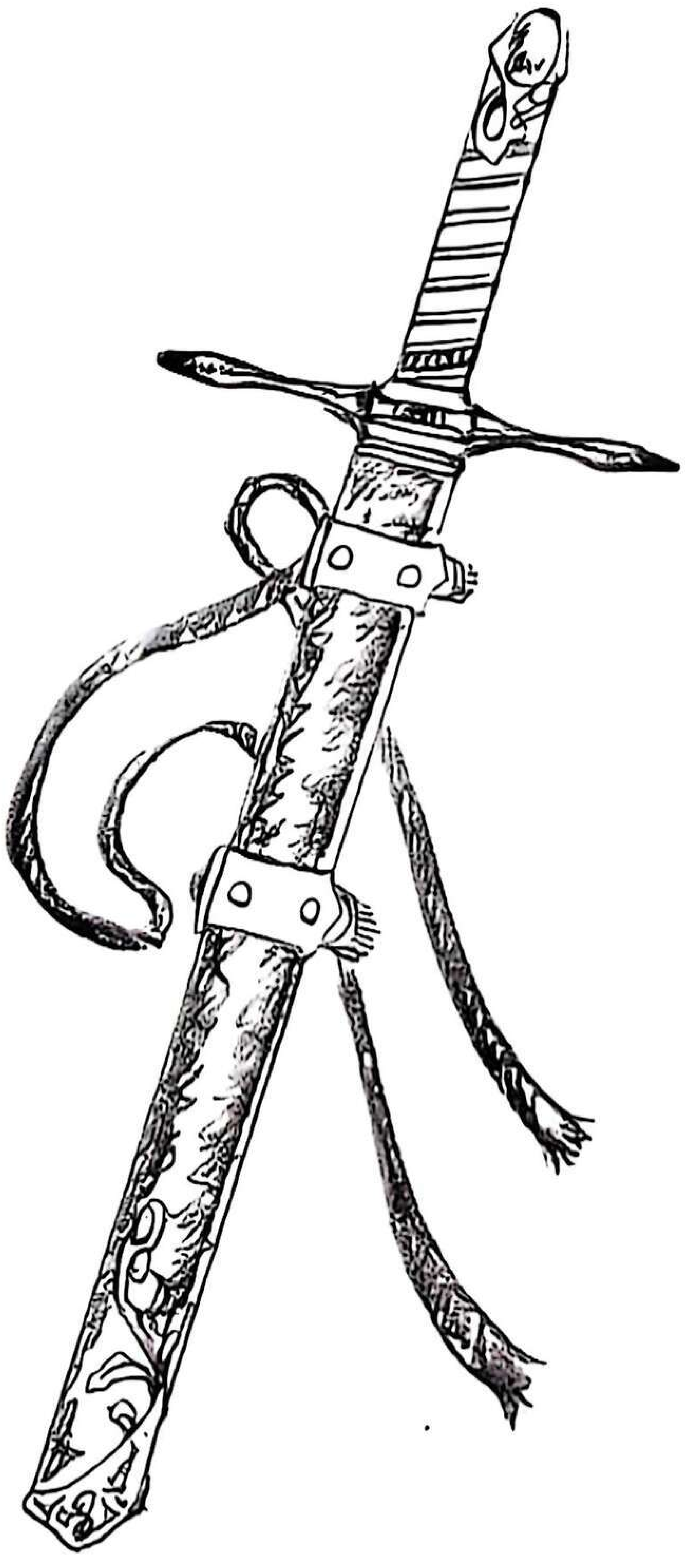
具体的にどうするのか、PCたちに教えてはくれませんが、グランナルド伯はともかく礼を述べPCたちに3000ガメルを支払います。

いずれにせよ、冒険者たちは1000点の経験点を得ます。

Advice

このシナリオでは、PCたちがラフェルド子爵の依頼どおりに宝剣を盗み出した場合、報酬をもらったあとで子爵の放った刺客に襲われることになっています。

ところが、そうなるとPCたちは怒りだして、子爵の企みを瓦解しようとしたり、あるいはふたたび宝剣を奪い返そうとするかもしれません。このときはこのシナリオの続きを作ることで、キャンペーン・ゲームとするといいでしょう。



冒険談その73 ORIGINAL 祝福できない結婚式

●対応機種：未使用　●対応レベル：2～3レベル
●依頼主：エマの冒険者の店の主人　●舞台：エマ
●発生条件：冒険者が貧乏であること

Guide

宿屋の娘が、貴族の若者から見せてもらっていた指輪を、インプに取られてしまいました。その若者は「指輪が盗まれたのはお前のせいだ!!」と言い、弁償できないのなら自分と結婚しろと無理な注文をつけてきます。

冒険者たちはこの娘の父親から、指輪を探してくれと依頼されます。

導入 冒険者の店に立ち寄ったとき、主人が依頼を持ちかけてきます。主人はまず、昨日ここで起こった事件を冒険者たちに話します。

「数日前から、ここにクイジェルという貴族の若者が泊まっているのだが、昨日、彼が私の娘に家宝の指輪を見せてくれたのだ。しかしそのとき、どこから出てきたのか、変な動物が娘の手から指輪を奪って、店の外へ逃げて行ってしまったのだ。

クイジェルはひどく怒って、娘に「あの指輪が盗まれたのはお前のせいだ!! 弁償できないのならば、オレと結婚しろ」と無理を言ってきたのだ。

確かに娘の不注意が原因かもしれないが、無茶な話だ。第一、娘には婚約者がいて、1カ月後には結婚する予定なんだ。頼む、なんとか指輪を探してもらえないか？」

依頼を受けるなら、店の主人は一人につき600ガメルの報酬を約束します。

本編 ダーク・プリースト

主人や娘に尋ねれば、事件のときの状況をくわしく説明してくれます。また、店の客からも、いろいろな情報を聞くことができるでしょう。

ちなみに、娘の名前はフェイリー。歳は18で、このあたりでも有名な美人です。婚約者は、隣村のルートに住む若者で、こちらも優秀な狩人と評判です。

冒険者たちは、情報収集をしていくうちに、どうやら指輪を取って逃げたのは、動物じゃなく「インプ」であることに気がつきます。また、指輪の持ち主であるクイジェルが、以前から村に来るたびに、フェイリーのことを聞きまわっていたこと。フェイリーの気をひこうと、いろいろ画策していたことを知ります。

その他にも、事件の起こる少し前、店の裏でクイジェルが、怪しげな人物(ファラリスのプリースト)と何やら話をしていたことや、娘の婚約者が、昨日から顔を見せていないなどの情報が得られます。

これらの情報を総合すれば、「クイジェルがフェイリーを自分のものにするために、ファラリスのプリーストを雇って、インプを使ったんだ」ということが推理できるはずです。

フェイリーの婚約者である若者も、今回の事件に巻き込まれてしまったのでしょう。

しかし、確たる証拠がなければ、クイジェルのところに行っても、相手にしてくれません。

冒険者たちが何度か情報収集をしていると、盗賊風のならず者が数人、冒険者たちを襲ってきます。

彼らを撃退し、捕らえて尋問すれば、「ファラリスのプリーストに頼まれたんだ」と白状します。どうやら、真相に気づきはじめた冒険者たちを邪魔に思い、ならず者たちを差し向けたようです。

また、ならず者たちは、数日前にも冒険者たちと同じように情報収集をしていた若者を捕らえて、隠れ家に監禁していることを白状します。

冒険者たちが、フェイリーの婚約者である若者の特徴を聞いているなら、捕らわれているのがその若者であることがわかります。フェイリーを助けるため、ひとりで情報収集をしていたところを、ならず者たちに捕まったようです。

ならず者に尋ねれば、隠れ家の場所

る白状します。そのかわり、彼らは自分(たち)の解放を条件とするでしょう。

プリーストの隠れ家は、エマの外れの森にあります。その隠れ家の中には、プリーストとならず者の仲間がおり、複数の話し声が聞こえます。娘の婚約者も、ここに捕らわれているようです。

しかし、この小屋の屋根の上には、ファラリスのプリーストの使い魔であるインプが見張りをしています。インプは冒険者たちを発見すると、何やら声を上げながら、小屋に入って行きます。こうなってしまうと、彼らの不意を突くという作戦は、行えません。冒険者たちが、あたりに気を配っているなら、この存在に気づいてもいいでしょう。

指輪はファラリスのプリーストが持っています。むろん、冒険者たちが「指輪を返せ！」と言っても、彼らは返そうとはしません。指輪を奪回するには、やはり戦闘が必要となるでしょう。

戦いをするなら、小屋の中に人質(フェイリーの婚約者)がいることを忘れないでください。それなりの作戦が必要になるでしょう。

結末 冒険者たちが指輪を持ち帰れば、仕組まれた結婚式は阻止できます。また、ファラリスのプリーストを捕らえて連れ帰れば、クイジェルの姑息な計画を暴露することができます。

どちらにしろ、クイジェルは自分の計画が失敗すれば、悔しそうに村を去って行きます。

店の主人と娘、そしてその婚約者は、冒険者たちに心からの礼を言います。

そして、1カ月後。

娘と婚約者は、村中の人たちに祝福され結婚します。その結婚式には、もちろん冒険者たちも参列することになるでしょう。

このシナリオで得られる経験点は1500点ぐらいです。

ファラリスのプリーストのいる小屋

Advice

シナリオを盛り上げるなら、何日以内にというふうに、時間制限をつけるといいでしょう。
「結婚式の最中に、指輪を持って帰ってくる」というのは、シーンとしてとてもおもしろいでしょう。

ファラリスの神官たちのデータは、リーダーは256ページにある「暗黒神官(腕利き)」、その他は「暗黒神官(雑魚)」です。インプについては254ページを参照してください。

冒険談
その74
ORIGINAL

トラップハウス その1

●対応機種：未使用　●対応レベル：２～３レベル
●依頼主：オランのチャ・ザ神殿　●舞台：オラン
●発生条件：(75)「チャ・ザのお守り」(P.196)をプレイしている場合は、このシナリオをプレイすることはできません。

Guide

このシナリオは(75)「チャ・ザのお守り」の裏シナリオになります。

オランのチャ・ザ神殿からの依頼とは、信者の家から盗まれた「チャ・ザのお守り」の奪回。しかし、お守りを盗んだのはほかならぬ盗賊ギルドのメンバーであり、お守りは、警戒厳重にして罠だらけの「トラップハウス」に持ち込まれてしまったのです。

導入 オランのチャ・ザ神殿から冒険者たちに仕事の依頼がきます。信仰厚い商人の家から、家宝の「チャ・ザのお守り」が盗まれたのです。そのお守りの奪回が目的ですが、すでに盗んだ犯人と、宝が保管されているだろう場所はわかっています。

盗んだのは盗賊ギルドのメンバーです。商人がギルドへの上納金をこばんだために、お守りを盗み出し、今は盗品の保管場所である「トラップハウス」にしまってあるはずです。

報酬は一人800ガメルです。

本編 罠の迷宮

王城の東にある、港湾地区の倉庫の一つが問題の「トラップハウス」です。地上３階、地下１階ですが、窓がないので外からはどのような構造になっているのかわかりません。入口は１つだけのように見えます。建物の外には盗賊などの姿はありません。入口には鍵がかかっています（難易度４）。

１階　部屋１

入口を入ってすぐにある部屋です。上へ行く階段と、２枚の扉があります。罠や仕掛けはありません。

部屋２

やや狭い部屋で、天井にギロチンの刃のようなものがついています。実はこの刃は見せかけで、本当の罠は床の落とし穴です。誰かが刃を調べようと近づくと、入口近くの床が開いて、落とし穴が現れます。落ちた先は地下１階の部屋12です。罠発見の難易度は４。解除は３です。

入ってきた扉の反対側にも扉がありますが、これはニセモノの扉で、開けることはできません。

部屋３

細長い部屋の両側の壁に、槍の穂先が並んでいます。穂先は左右合わせて８本あり、床を這って進む者を警戒して、床上20センチと１メートルのところに交互に設置してあります。部屋の奥にも扉がありますが、ボウを避けるには、誰かが走り抜けるしかありません。走り抜ける判定には、目標値を８として、走るキャラクターの敏捷度ボーナス＋冒険者レベルを基準値に、ロールに成功すればよけたことになりますが、失敗すれば打撃力10のダメージを受けます。

部屋４

入口の扉には鍵がかかっています（難易度２）。部屋の中には粗末なテーブルや椅子、寝台があるだけです。

ただし、寝台の下には地下室への階段が隠れています。

２階　部屋５

１階の部屋１の階段を上ってきたところにある部屋です。廊下と扉が１枚見えていますが、ほかには特徴のない部屋です。

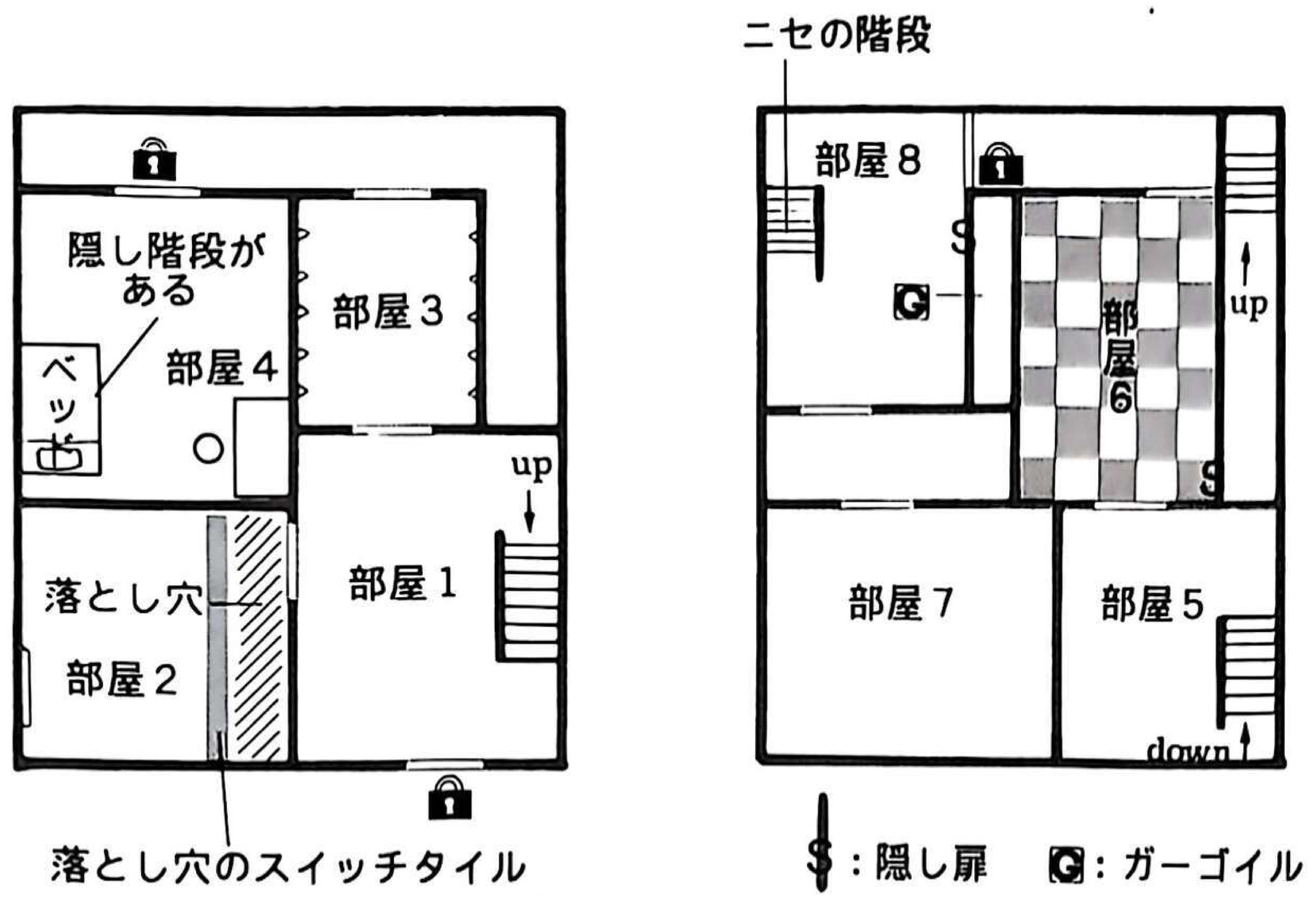
部屋６

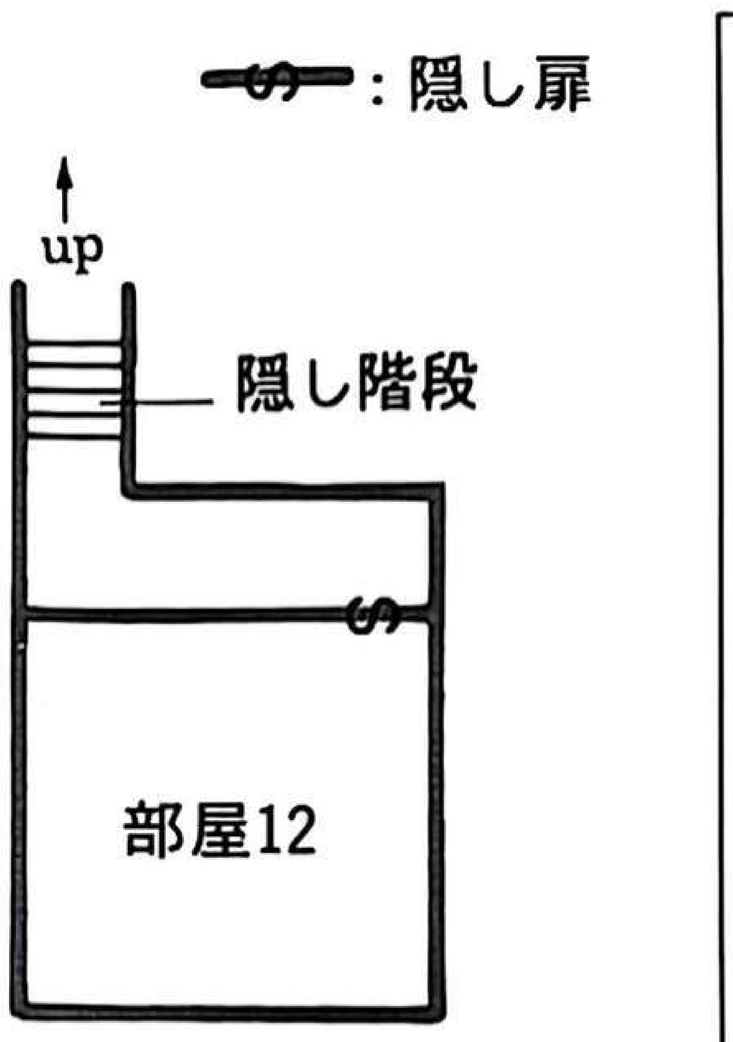
床が白と黒の格子模様になっています。罠発見（難易度２）に成功すれば、白い床を踏むと仕掛けが働くとわかりますが、この仕掛けとは、部屋の片隅にある上への階段を隠している扉が開くのです。部屋の奥には扉があります。

部屋７

部屋の中は「ダークネス」の魔法で真っ暗です。「ライト」を使えば部屋の中にあるロウソクの明るさが戻りますが、部屋の中には「ヒュプノ・アイ」と呼ばれる魔法の石が飾ってあるのです。石を見たキャラクターは「精神力ボーナス＋冒険者レベル」を基準値に、

トラップハウス1階　　2階　　3階





地下室

目標値11のロールに成功すれば、目をそらすことができます。失敗すれば、ふらふらと近づいて行きます。

石をのせた台座の前には落とし穴があります（難易度2）。落とし穴からは1階の通路に落ちます。石は台座から離れません。

部屋8

部屋の扉には罠（難易度2）と鍵（難易度3）がかかっています。罠を外しそこねると、針が飛び出して打撃力7のダメージを受けます。

部屋の中には上への階段があるだけです。階段の上には落とし戸がありますが、これは見せかけで、実際は開きません。誰かが階段にのると、入口の扉が閉まり、扉の両脇の壁に隠されていた扉が開いてガーゴイルが出てきます。

3階　部屋9

部屋6の階段を上ってきたところです。扉が1枚あるだけの小さな部屋です。扉の向こうから複数の話し声が聞こえます。

部屋10

机などの家具が置かれた大きな部屋で、盗賊たちが4人いて、彼らは冒険者を見ると襲いかかってきます。部屋の中を調べれば、700ガメルと16点の魔晶石が1つ見つかります。奥の扉には鍵（難易度4）がかかっています。

部屋11

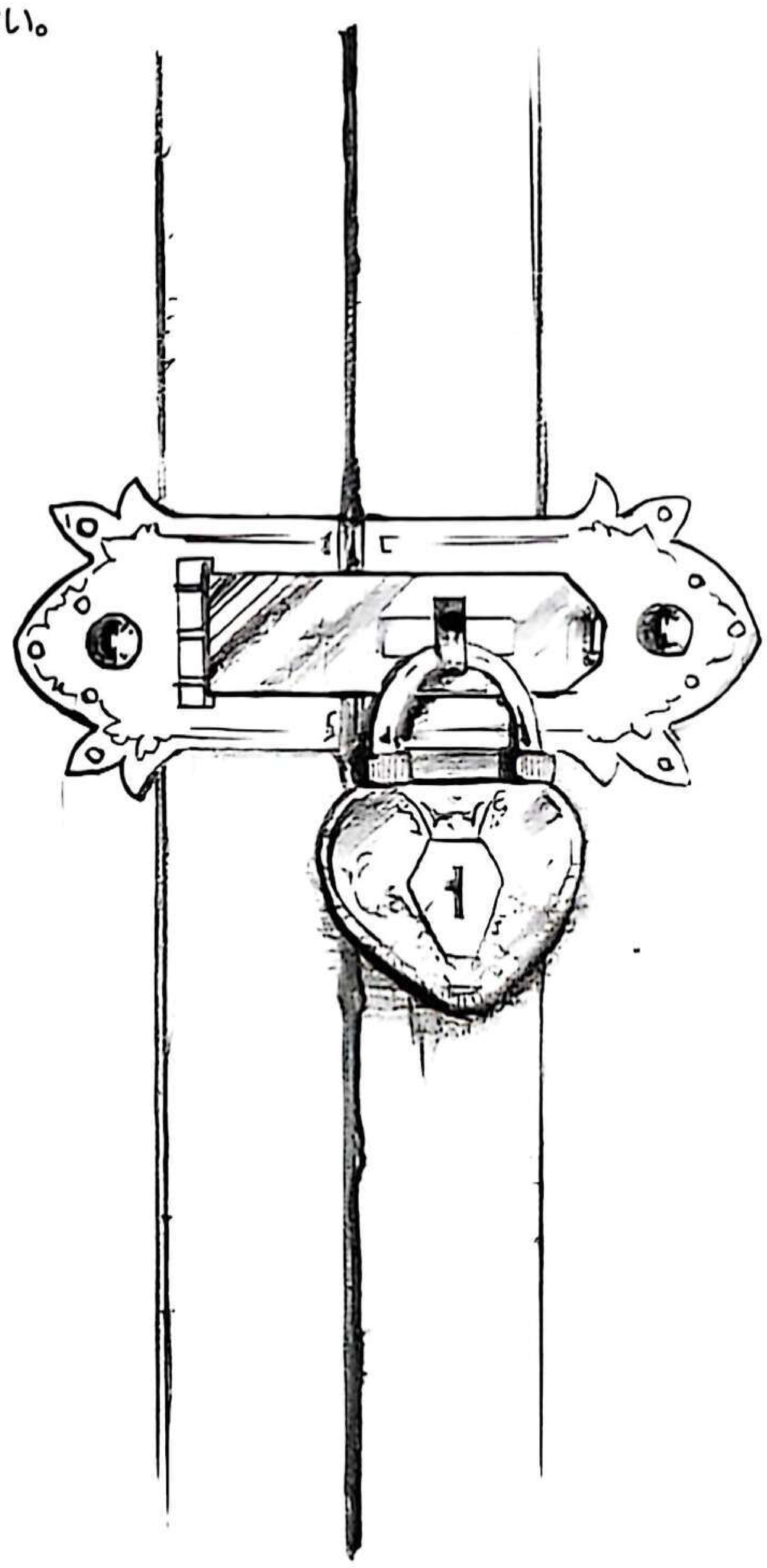
小さな保管部屋です。罠（難易度2。打撃力8）と鍵（難易度3）のかかった木箱があり、中に宝石で飾られた黄金のチャ・ザのホーリーシンボルが入っています。これが「チャ・ザのお守り」です。

地下室　部屋12

部屋2の落とし穴に落ちると、この部屋に出ます。一見すると出口のない部屋です（落とし穴は、しばらくするとふさがる）。壁を調べると隠し扉が見つかります。

結末　「チャ・ザのお守り」をチャ・ザ神殿に届ければ、約束の報酬を得ることができます。冒険者たちは盗賊ギルドににらまれるのではと心配するかもしれませんが、実はこのようなチャ・ザ神殿と盗賊ギルドの内輪もめは、頻繁に起こることで、どちらもさして恨みを抱いたりはしません。この冒険で得られる経験点は1500点です。

トラップハウスの警備に当たっている盗賊たちのデータは、256ページにある「盗賊（雑魚）」「盗賊（並）」「盗賊（腕利き）」を使ってください。



Advice

「トラップハウス」の名を持つ建物ですから、ここで紹介したトラップ以外にも、もっと凶悪かつトリッキーな仕掛けをたくさんつけ加えてみてください。

冒険談その75 ORIGINAL

チャ・ザのお守り

●対応機種：未使用　●対応レベル：２～３レベル　●依頼主：オランの盗賊ギルド
●舞台：オラン　●発生条件：パーティに２人以上、シーフ技能を持つ者がいる。可能なら、パーティにチャ・ザのプリーストがいないほうがいいでしょう。⑭「トラップハウス」（P.194）をプレイしていると、このシナリオはプレイできません

Guide

このシナリオは⑭「トラップハウス」の裏シナリオにあたります。

盗賊ギルドの命令で、冒険者たちは上納金を納めなかった商人の家から、家宝の「チャ・ザのお守り」を盗み出すことになります。

しかし、商人はチャ・ザ神殿から助っ人を呼んで、館を厳重に警備しています。はたして冒険者たちは無事に目的を果たすことができるでしょうか？

導入

オランにいる冒険者たちは、盗賊ギルドからの呼び出しを受けます。ギルドへ行くと、「盗賊としての能力と剣の腕を信用して」との前置きのあとで、「ギルドに上納金を納めなかった、クロスという商人の家から、家宝の置物を盗み出してくるように」と命令されます（依頼ではありません）。

クロスの館には前もって予告状を出してあるので、チャ・ザ神殿からの助っ人が待ち構えているでしょう。

ただし、館の中からは、目的の「チャ・ザのお守り」以外は盗み出さないように注意されます。これはギルドのメンツの問題です。報酬は一人800ガメルです。

本編　鉄壁の守り…かな？

クロスの館はオランの中心街、南東の端の外れにあります。地下１階、地上２階のさほど大きくない館です。

門にはチャ・ザ神官らしい武装した男性が１人立っており、庭には獰猛そうな犬が２匹放たれています。

門番は６時間ごとに、館の中にいるチャ・ザの神官と交代しています。その間、犬は庭番とおぼしき人物がおさえています。ほかにも館の中にはチャ・ザの神官がいるようで、12人分の食事が近くの食堂から運び込まれています（館の人間の食事も含んでいます）。

家の周囲にめぐらされた高さ３メートルの塀の上には、とがった鉄片が取り付けてあります。

庭に入れば正面入口と裏口があります。正面は入ってすぐのホールに、武装した神官が２人。裏口には１人、見張っています。

１階　部屋１

正面入口に入って、すぐにあるホール。美術品が飾られ、チャ・ザ神官戦士が２人います。食事を運んでいる場合は、彼らが受け取り、追い返されます。

部屋２　応接室

豪華そうな装飾品に囲まれて、座り心地のよさそうなソファーやテーブルがあります。

部屋３　食堂

長テーブルと、10席ほどの椅子があるだけです。

部屋４

皿やグラスなどの棚がある準備部屋です。地下の調理場へ下りる、なだらかな階段があります。

部屋５、６　使用人の部屋

部屋５にはメイド、部屋６には庭師がいますが、騒ぎが起こっても外には出てきませんし、冒険者が入ってきた場合は恐ろしさにすくんで、まったく抵抗しません。

２階　部屋７

階段を上がったホールに、神官戦士が２人います。

部屋８、９　客間

今は神官戦士たちに貸しています。

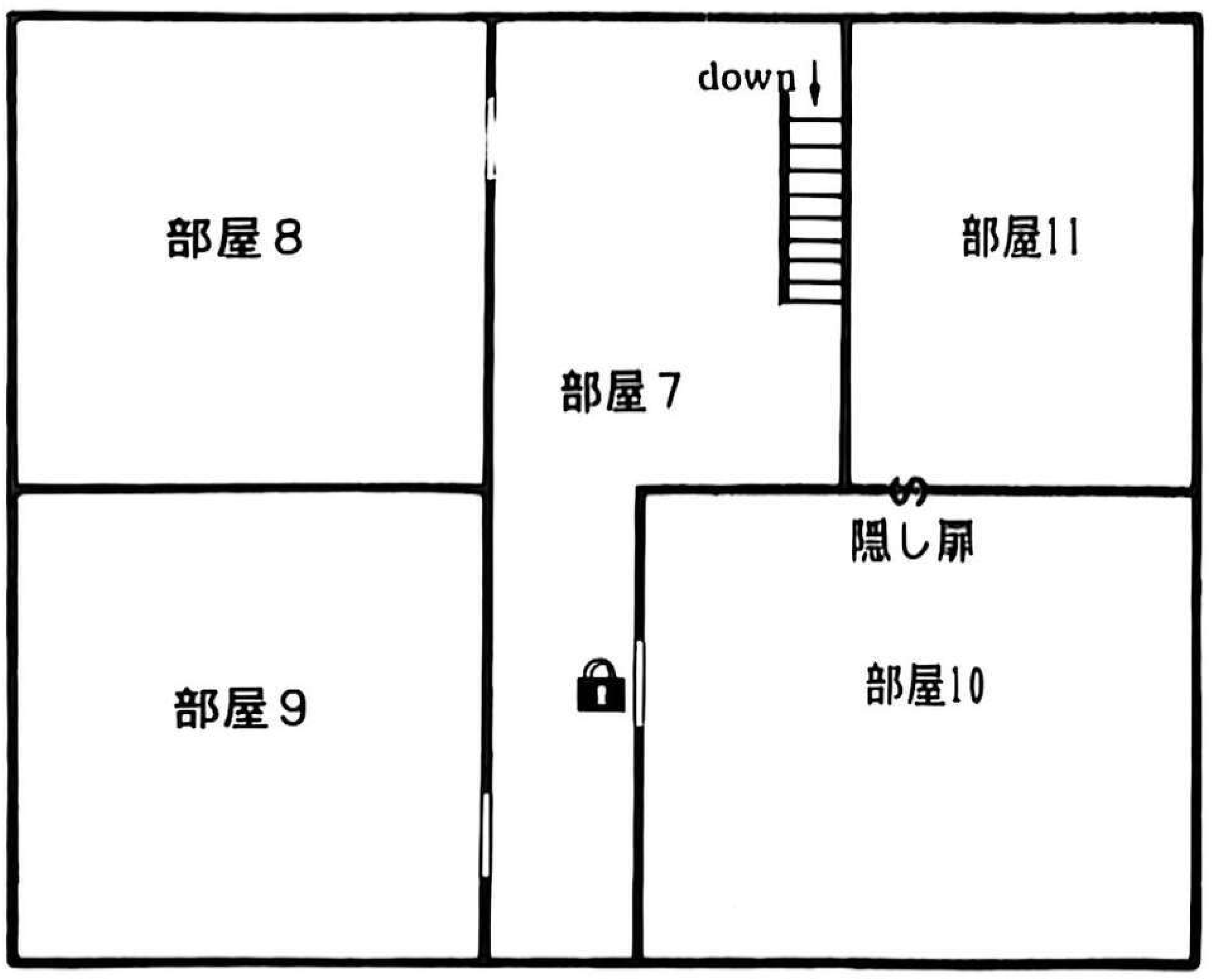
部屋10　館の主人の部屋

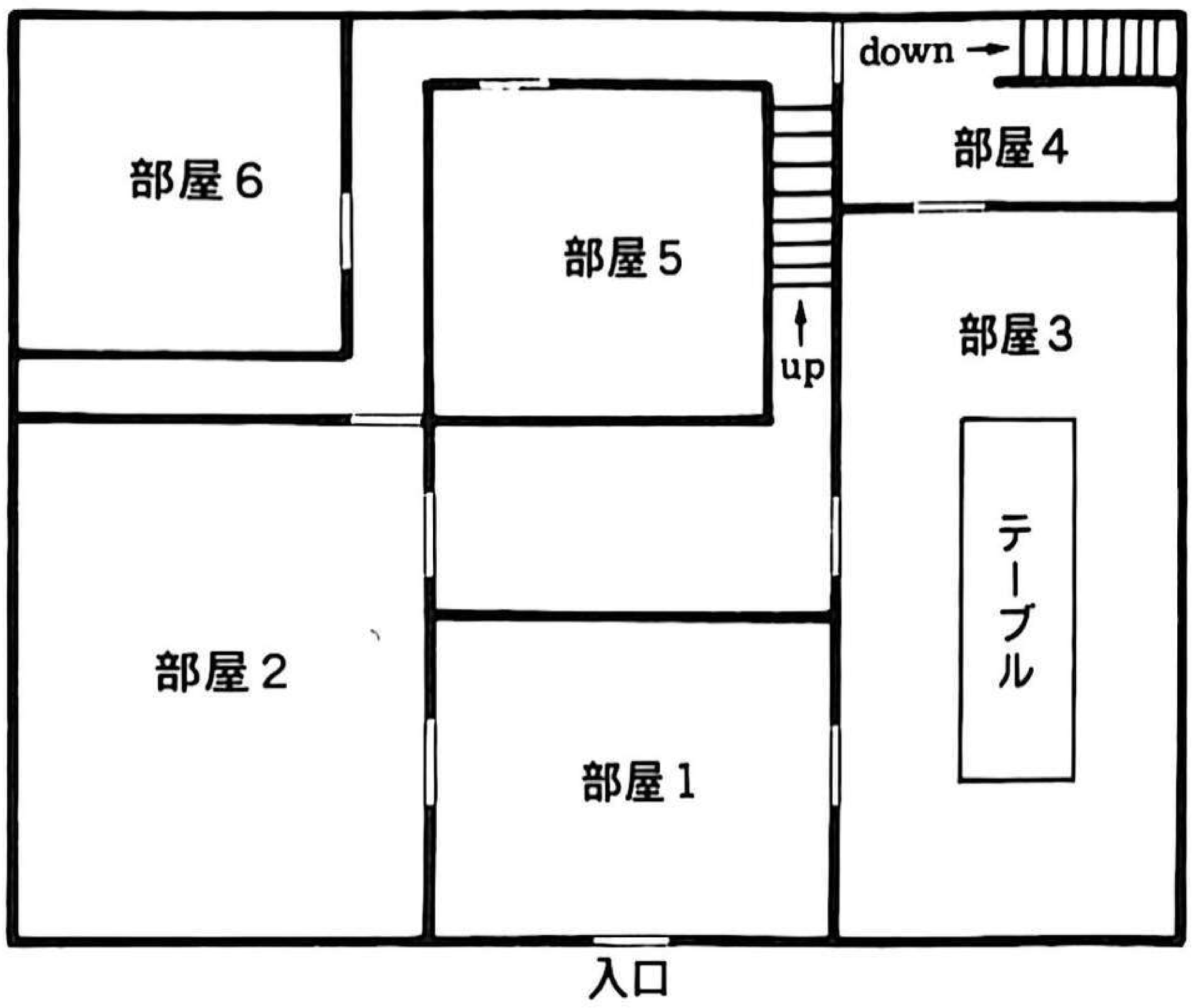
入口には鍵がかかっています（難易度３）。神官戦士が３人いますが、１人は４レベルの神官です。館の主人のクロスもいますが、戦闘には参加しません。神官たちが倒されて「チャ・ザのお守り」のありかを問われると、「ギルドから来たのなら、宝物庫のありかぐらいわかるだろう。自分で探せ」と言って答えません。脅してもムダです。

部屋11　隠し扉で通じている宝物庫

さまざまな宝がありますが、罠（難易度２打撃力８）と鍵（難易度３）のかか

クロスの館
2階





Advice

商人の家ですが、ここにあげてあるものはかなりシンプルな構造です。マスターはこれにもっと工夫をこらして（たとえば窓を伝わなくては行けない部屋など）、シーフの活躍場面を増やしてみるといいでしょう。

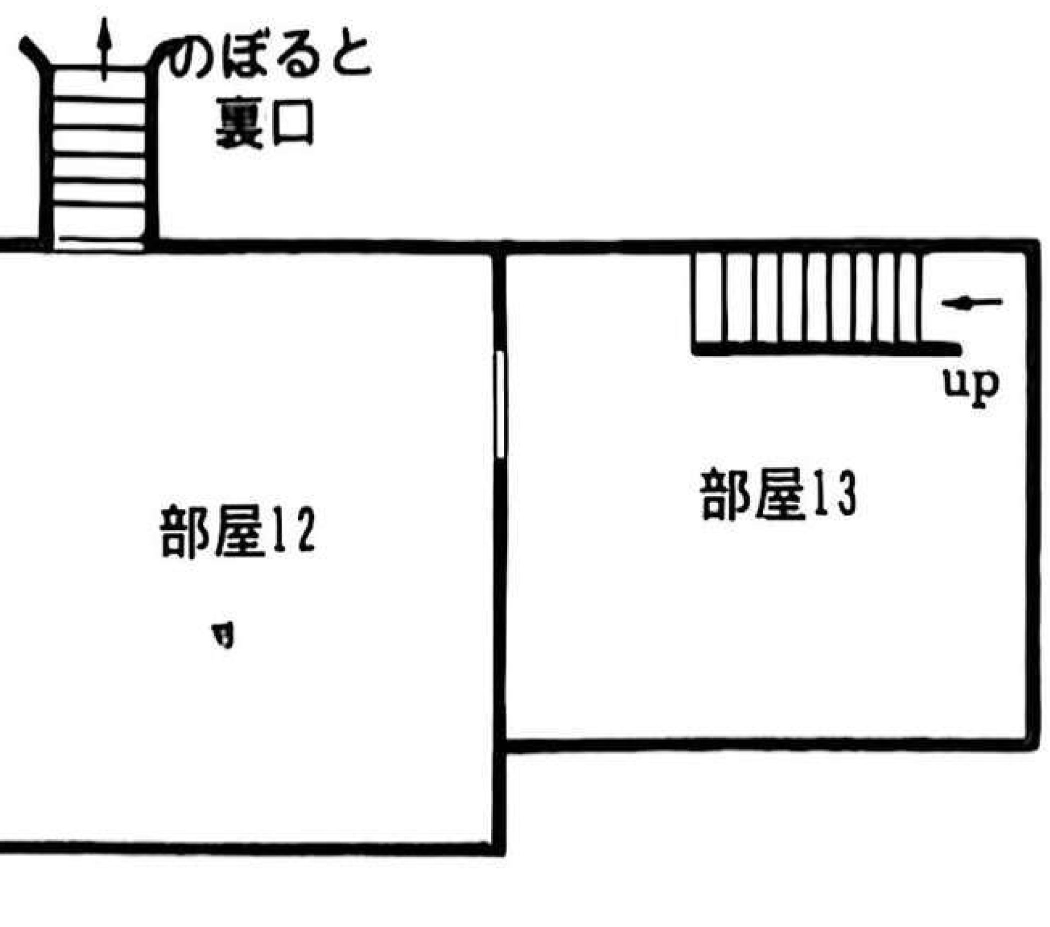
った木箱の中に、宝石で飾られた黄金のチャ・ザのホーリーシンボルが入っています。これが「チャ・ザのお守り」です。

地下室　部屋12　貯蔵庫

裏口からはこの部屋に入ってきます。神官戦士が１人います。

部屋13　調理場

１階へ上るゆるやかな階段があります。



地下室

結末 「チャ・ザのお守り」をギルドへ持ち込めば、報酬がもらえますが、ギルドの幹部は念のために、ほかのものは持ち出していないか確認します。持ち出していれば、情報はすぐにギルドに伝わり、返却と罰金（500～2000ガメル？）を請求されます。この冒険で得られる経験点は1500点、屋敷から目的のもの以外を持ち出し、素直に返さなかった場合は1000点です。

神官戦士たちのデータは266ページにある「暗黒神官（雑魚）」「暗黒神官（腕利き）」を参照してください。４レベルの神官のデータも同ページの「精霊戦士（親玉）」の精霊４を神聖魔法４に変更したものを使ってください。
クロスのデータも同ページの「盗賊（腕利き）」です。

冒険談その76 ORIGINAL 不幸の指輪

●対応機種：未使用　●対応レベル：２～３レベル
●依頼主：なし　●舞台：オラン
●発生条件：特になし

Guide

窮地を救った男からゆずられた魔法の指輪。ところがそれは不幸を招く呪われた指輪だったのです。次から次へと冒険者を襲う不幸。

呪いを解くには高額の謝礼を払わなくてはなりません。しかし捨てても指輪は戻ってきます。これを手放すには、誰かに好意でプレゼントしなくてはならないのです。

この難問を、冒険者たちは乗り越えることができるでしょうか？

導入 オランの街中で、冒険者たちはごろつきに絡まれている老人と出会います。老人は逃げようとして突き飛ばされ、冒険者たちの前に倒れふします。

冒険者たちが男を助けようとすれば、ごろつきは一応脅しをかけてきますが、冒険者の腕がたちそうなら、すぐに逃走します。老人はとても喜び、落ちぶれてしまって、大した礼はできないが、この指輪を受け取ってほしい、と言って、赤銅色の地味な指輪をさしだします。断っても「これはもともともらいものだったから、かまわない。売りに行っても買い叩かれるだけだ」と押しつけてしまいます。

老人は礼を言いつつ、下町のほうへ去って行きます。

指輪の内側には上位古代語で「好意もて渡せ。自由の道なり」と刻まれています（ちなみに老人は古代語は読めません）。「センスマジック」の魔法を使ってもなんの反応もありません。

本編 不幸の始まり

指輪をもらったあと、街を歩いているとスリに出会います。スリは達成値12で指輪を持つキャラクターのサイフをすり取ります。

ほかにもいきなり頭上から汚水をかけられたり、なぜか暴走した馬車に轢かれかけたりします。

店に入ると、思いがけないことで商品を壊してしまいます。

酒場に入ると酔っ払いにケンカを吹っかけられます。

宿では虫にかまれたり、隣室に大騒ぎする客が入って、眠れなくなります。文句を言えばケンカです。

仕事はまったく入ってきません。

泥棒にまちがえられます。

子供に腐った野菜をぶつけられます。

街の外に出れば、ひっきりなしにモンスターが襲ってきます。

そのほか、ありとあらゆる不幸が、指輪を持つキャラクターを中心に、同行しているパーティ全員を巻き込んで起こります。捨てたり、誰かに預けても、やっかいなおばさんが拾って渡してくれたり、カラスが運んできたり、指輪を飲み込んだ動物が食卓に出たり、ゴミを捨てるな！　と怒鳴られたりして、けっきょく戻ってきます。

売ろうとしても、買い手は興味をしめさず（理由は「なんとなく」）、無理やり買わそうとすると怪しまれてしまいます。

神殿や魔術師ギルドへ持ち込むと、「べつに何の変哲もない品だ」と言われます。事情を話して呪いを解いてもらおうとしても「問題の品物を手放さなくては意味がない」と言われます。

困り果てた冒険者たちが、冒険者の店の主人か、雑貨屋「奇跡の店」の親父に相談すれば（主人のほうが尋ねてもいいでしょう）、「そいつはモンスターも招くかな？　そうなら、そんな変わったものを欲しがっている冒険者がいるが……」と言います。冒険者の名前はレギンといい、４レベルの戦士です。レギンは冒険者たちの話を聞くと「そいつはもってこいだ！」と喜びます。彼はレックスの遺跡の中で、ヒマつぶしに腕試しを楽しむデーモンと会ったことがあるのです。彼は古代王国時代に、宝物庫の番人として呼び出されたのですが、王国崩壊後も契約によって廃墟の一角に縛りつけられたままになってしまったのです。

ヒマつぶしに近づくモンスターを倒していたのですが、とうとう近づくものがなくなり、とてつもなく退屈しているのです。

レギンは遺跡まで一緒に行こうと言います。指輪の効力を考えれば、レックスでは戦力が多いにこしたことはないのです。もちろん道中はモンスターのオンパレードです。

退屈しているデーモンは犬のような頭に４本の角、体は人間に似ていますが、足は鳥のようで、背にコウモリの羽が大小２対生えているエルゴウス（知名度15）という悪魔で、名前はフェギウル。守っている宝に手を出さない限り、人間には攻撃しないように契約を結んでいるので、冒険者たちには友好的に接してきます。

指輪について話せば「そいつがあれば、楽しい時間が過ごせそうだ！」と喜びます。フェギウルに指輪を渡せば呪いから解放されます。

もしも交換に何かを求めたら、悪魔は「欲深いヤツは大好きだ」と笑って、申し出たキャラクターの額に、爪で大きな傷をつけます。以降、そのキャラクターは闇を見通すことができるようになりますが、まぶしい光や、神聖な光を見ることができなくなります（「ホーリー・ライト」を見るとダメージを受けます）。

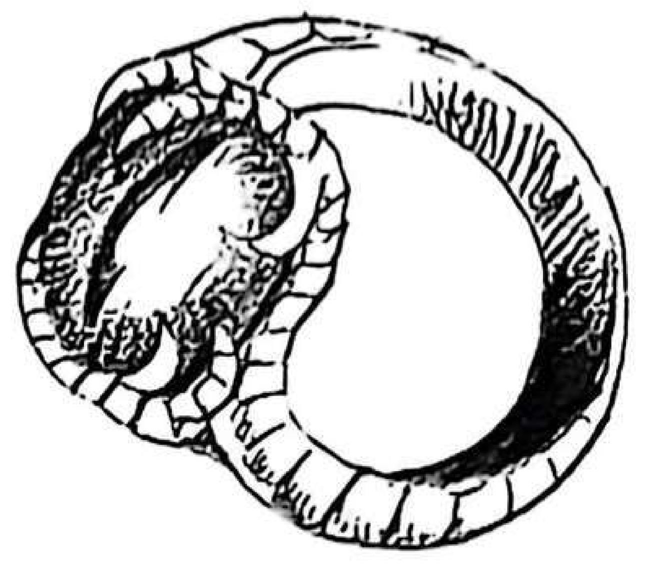
結末 デーモンが喜んで指輪を受け取ったことで、冒険者たちは呪いから解放されます。レギンは報酬を求めません。

この冒険で得られる経験点は1500点です。

Advice

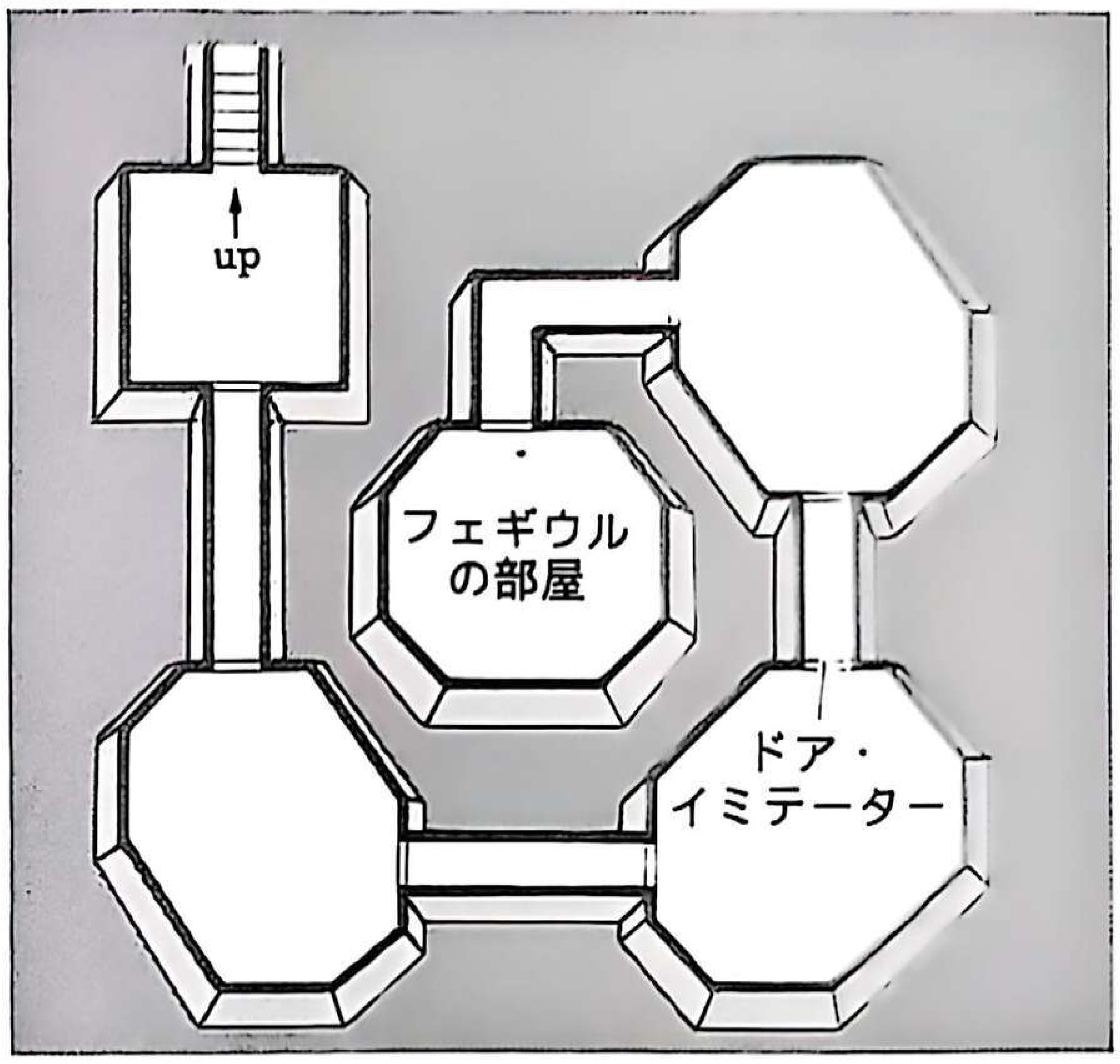
呪いで起こるトラブルには、さまざまなものがあります。冒険者たちの困ることならなんでもかまいません。思いっきりイジメてあげましょう。

ただ、回数が多いので、極悪なものは避けたほうがいいでしょう。

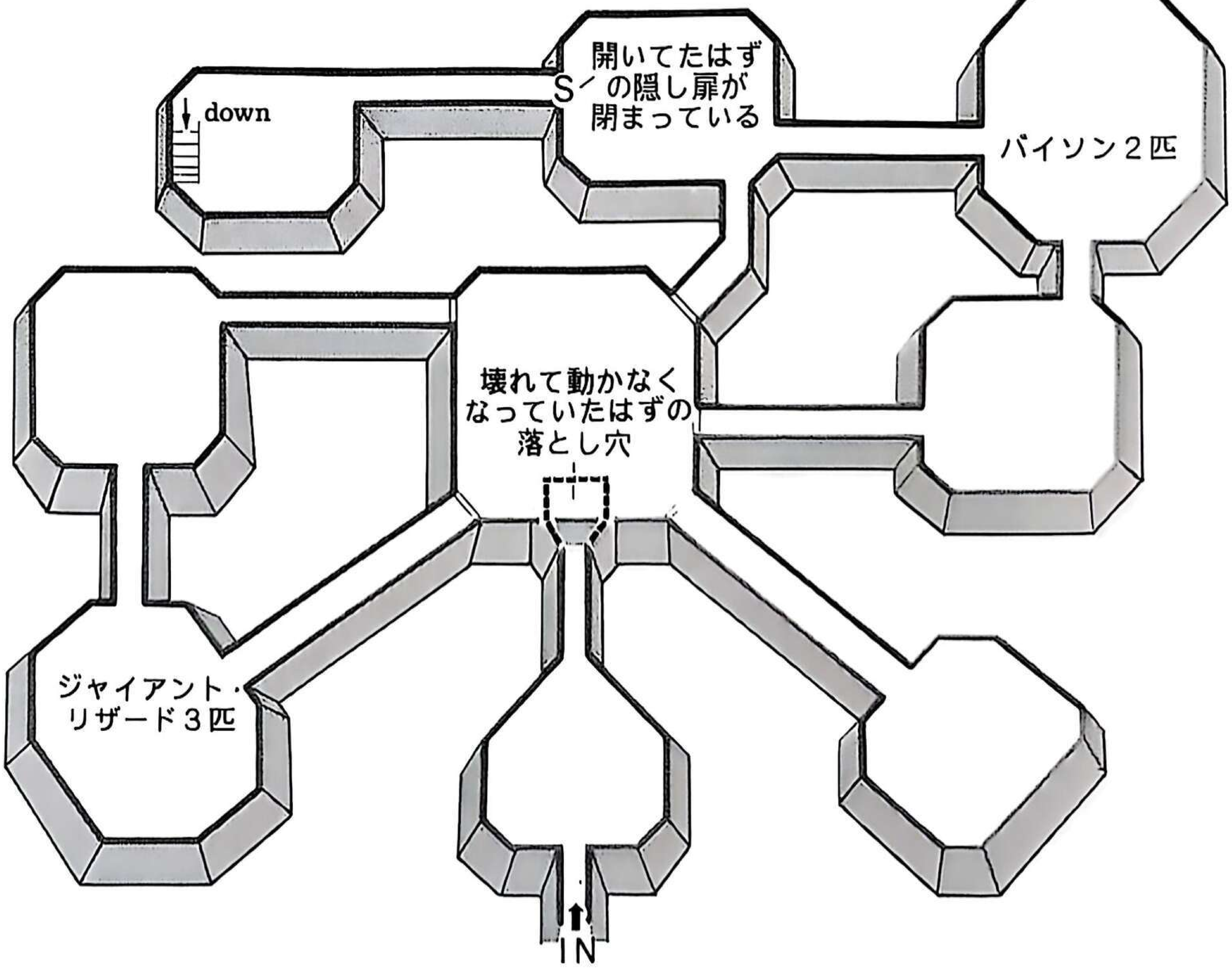


悪魔の遺跡／地下

指輪に引き寄せられて集まるモンスターは、254ページにあるモンスターデータの、２～４レベルのモンスターから選んでください。スリのデータは256ページの「盗賊（並）」、レギンは「戦士（腕利き）」の攻撃点、回避点、防御点、生命と精神の抵抗値それぞれを１点ずつプラスしたデータを使ってください。エルゴウスのデータは254ページにあります。



１階

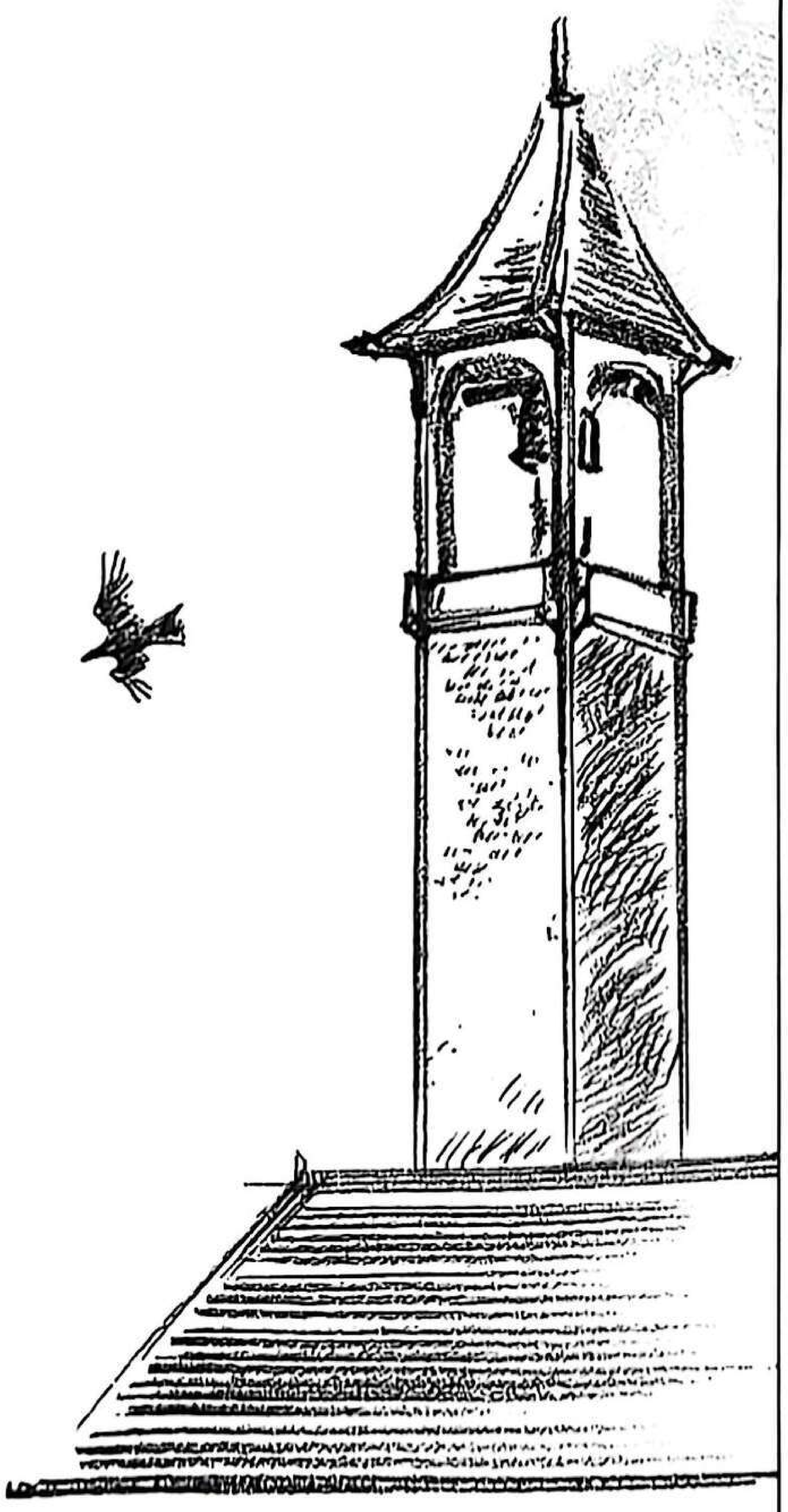


冒険談その77 ORIGINAL 泥棒カラスと魔法の指輪

●対応機種：未使用　●対応レベル：2～3レベル
●依頼主：カゾフの貴族ブリューゾン　●舞台：カゾフ
●発生条件：特になし

Guide

カゾフの貴族から、カラスが盗んだ魔法の指輪を探してくれと頼まれた冒険者たちは、カラスがある老人の使い魔で、老人がわざとその指輪を盗んだとつきとめます。しかし、老人が指輪を盗んだのは、自分の娘を取り返すため……指輪の中には、貴族に連れ去られた老人の娘の魂が入っているのです。



導入 冒険者たちは、カゾフの冒険者の店の主人から、貴族が依頼主で高収入な依頼の話を受けます。依頼主はカゾフの中心街に住むブリューゾンという貴族で、報酬はパーティ全員で6000ガメルです。

本編 ブチ尾のカラス

貴族の館へ行くと、豪華な応接間に通され、依頼主のブリューゾンに会います。ようやく中年にさしかかったばかりのブリューゾンは、妻の大事にしていた魔法の指輪が、カラスに奪われてしまったので見つけ出してくれと言います。指輪は銀の台座に白い十字の光が浮かぶサファイアがはまっています。

盗まれた場所は庭先で、カラスは街の中心へ飛んで行きましたが、そのとき、尾に白い羽がまじっているのを見ています。

カラスが飛んで行ったあたりには商店街があります。そこで聞き込みをすると、そんなカラスなら煙突掃除のティムに聞いてみろ、との情報を得られます。

ティムは近くの家の煙突を掃除しています。2ガメルほどのチップを要求し、「冒険者の探すカラスなら、近くの古びた鐘楼に住み着いている」と聞くことができます。

冒険者たちが鐘楼の塔に近づこうとすると、尾に白い羽のまじったカラスが、紙きれをくわえて鐘楼に入って行きます。

少しの間があって、鐘楼の塔の1階にある扉が開いて、片足をひきずった老人が出てきます。老人は「恥知らずめが。目にもの見せてやる！」と息まきつつ、歩き去って行きます。跡をつければ貴族の館へ向かっていることがわかります。

老人を呼び止めて、指輪について尋ねると、老人は一瞬、怒りの表情を浮かべますが、すぐに何くわない顔つきで「なんのことか、わしにはわからん」とシラをきります。さらに追及すると塔に戻って扉を閉めます。

冒険者たちがいなくなれば、老人は貴族の館へと向かいますが、貴族は指輪を盗んだカラスの正体を知っており、再びカラスがやってきたときに、館に来るように手紙を渡したのです（カラスがくわえていた紙が手紙です）。

老人が留守の間に塔を調べることができます。入口には難易度3の鍵がかかっています。1階は鐘楼の修理用部品や、壊れかけた家具などがある倉庫ですが、2階は居間（難易度3の鍵がかかっている）。3階は寝室です（難易度4の鍵がかかっています）。寝室の粗末な寝台の横にある、小さな机の上に問題の指輪が布にくるまれてのっています。

4階は鐘楼になっていて、古びた鐘が下がっています。鐘を支える柱にカラスが巣を作っています。巣の中を見ると、蹄鉄の釘や、ドアの取っ手、ガメル貨などのガラクタが入っています。カラスは冒険者たちを見ると飛び去ります。

貴族の館へ向かった老人は、捕らえられて、館の地下に幽閉されています。

冒険者たちが、ブリューゾンの館に近づくと、尾に白い羽のまじったカラスが飛びかかってきます。もしも、カラスが使い魔だと見抜いたなら、カラスを通じて老人と会話できます。カラスはしゃべれませんが、老人の捕まっ

ている地下室に開いた空気穴まで案内することはできます。

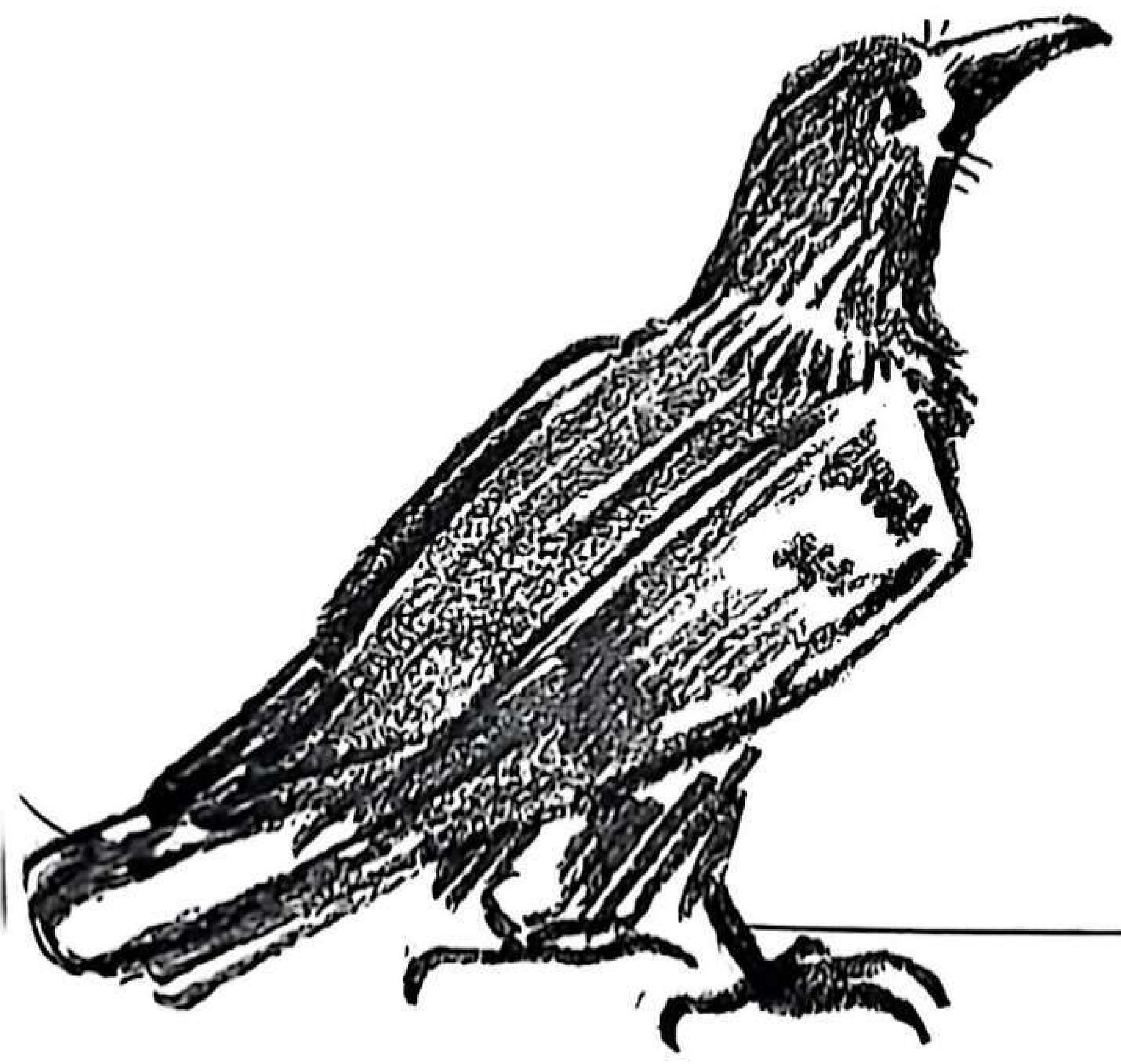
老人（ラウザン）はブラードの東にあるティトル村に住んでいましたが、ブリューゾンが誘拐同然に娘（ルイーザ）を連れ去ったために、カゾフまで追ってきたのです（老人の足が悪いのは、このときブリューゾンと争った傷のせいです）。指輪は老人の宝で、一時的に人の魂をとじ込めることができます。彼はようやく見つけた娘とカラスを使って話し合い、危険は承知のうえで、娘に指輪をはめさせたのです。そこをブリューゾンに見つかり、ようやく指輪を抜き取って逃げたのですが……。

娘は館の２階にある寝室にいます。元に戻すには、指輪をはめさせたあとで、サファイアを割ればいいのです。

老人のとじ込められた地下室の入口には、用心棒の男が２人、見張っています。２階の寝室へ入ると、寝台に美しい女性が横たわっています。ブリューゾンに指輪を渡したあとなら、女性の指には指輪がはまっています。

女性（ルイーザ）に指輪をはめさせて、石を割ると意識を取り戻します。そこにブリューゾンがやってきて、何をしているのか冒険者たちを追及しようとしますが、ルイーザが意識を取り戻しているのを見て「いったい、どうやって？」と絶句します。

一歩遅れて執事と用心棒がやってきます。執事は用心棒に冒険者たちを殺せと命じますが、ルイーザが間に立ちふさがります。ルイーザは連れ去られた当初はブリューゾンを嫌っていましたが、徐々に心が傾きはじめ、このときになってようやく、彼を愛しているのだと告白します。



結末 ルイーザが告白したことで、ブリューゾンとラウザンの対立は終わります。ラウザンは一緒に館で暮らそうとの申し出を断り、ティトル村に戻ると言います。

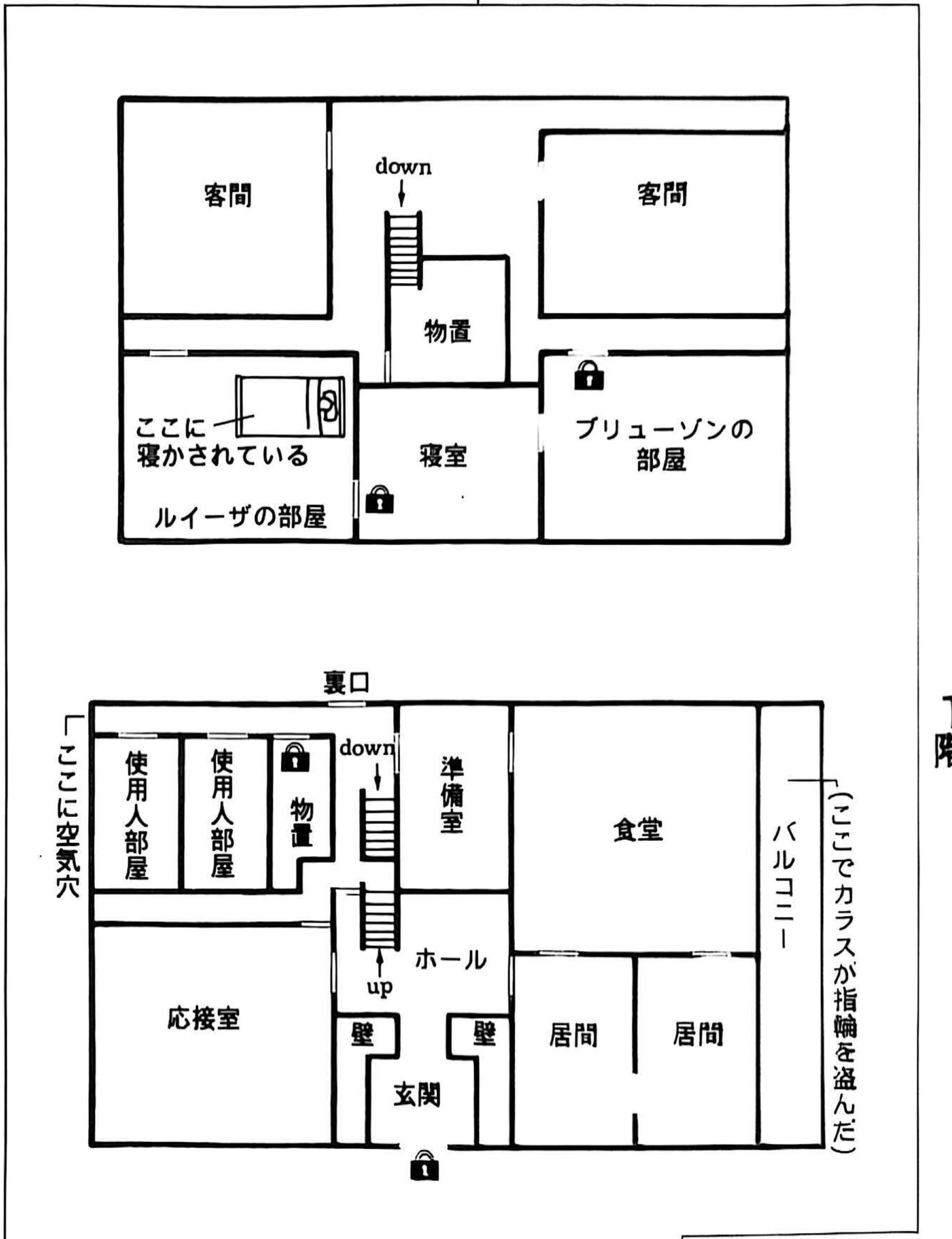
冒険者たちは報酬のほかに、ボーナスとして杖の代わりになる魔法の指輪をもらいます。

ブリューゾンとラウザンを和解させた場合、経験点は2000点。指輪を返しただけなら1000点です。

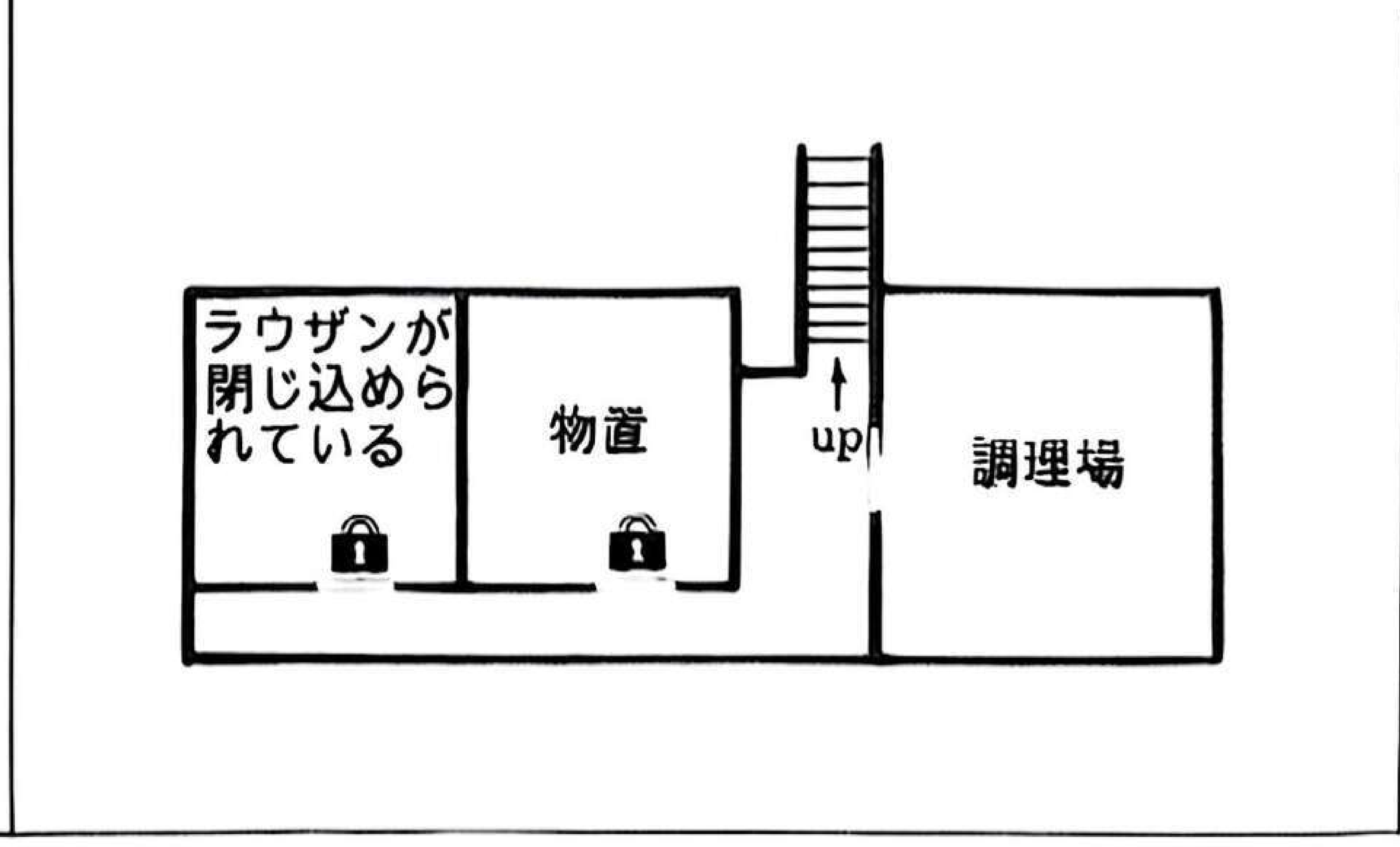
Advice

マスターは冒険者たちがカラスを射ち落としたりしないように注意してください。そのような行動に出そうなときは、通りすがりの街人が「あいつは愛敬のある可愛いやつだ。なんてことをするんだ！」と止めに入るといいでしょう。あと、ラウザンが娘に指輪をはめさせるまで、娘は表面的にはブリューゾンを嫌い、抵抗を続けていたことを追記しておきます。

ブリューゾンの館/2階



地下室



ブリューゾンのデータは266ページにある「戦士（腕利き）」、老人のデータも同「魔術師（親玉）」を使ってください。ブリューゾンの館にいる用心棒は「戦士（腕利き）」「戦士（親玉）」のデータを見てください。

冒険談
その78
ORIGINAL

ダンジョン・メーカー【その1】

●使用機種：未使用　●対応レベル：2～3レベル
●依頼主：ドワーフの建築家、グレゴ　●舞台：ドワーフの村「トルガ」
●必要条件：特になし。パーティにドワーフがいればおもしろいでしょう

Guide

舞台はトイン近郊のドワーフの村トルガです。そこに住む──自称〝希代の天才〟建築家──グレゴから、ダンジョンを造る手助けをしてほしいという依頼を受けます。

グレゴもログランも4レベルのセージです。ログランは1レベルシャーマン兼3レベルソーサラーでもあります。彼はストーン・サーバントを2～4体従えています。255ページを参照してください

導入　冒険者たちは、トインの冒険者の店で奇妙な依頼の張り紙を見つけます。いわく、〝腕利き冒険者の助言求む！　簡単な作業で報酬と高い名誉を約束！〟。

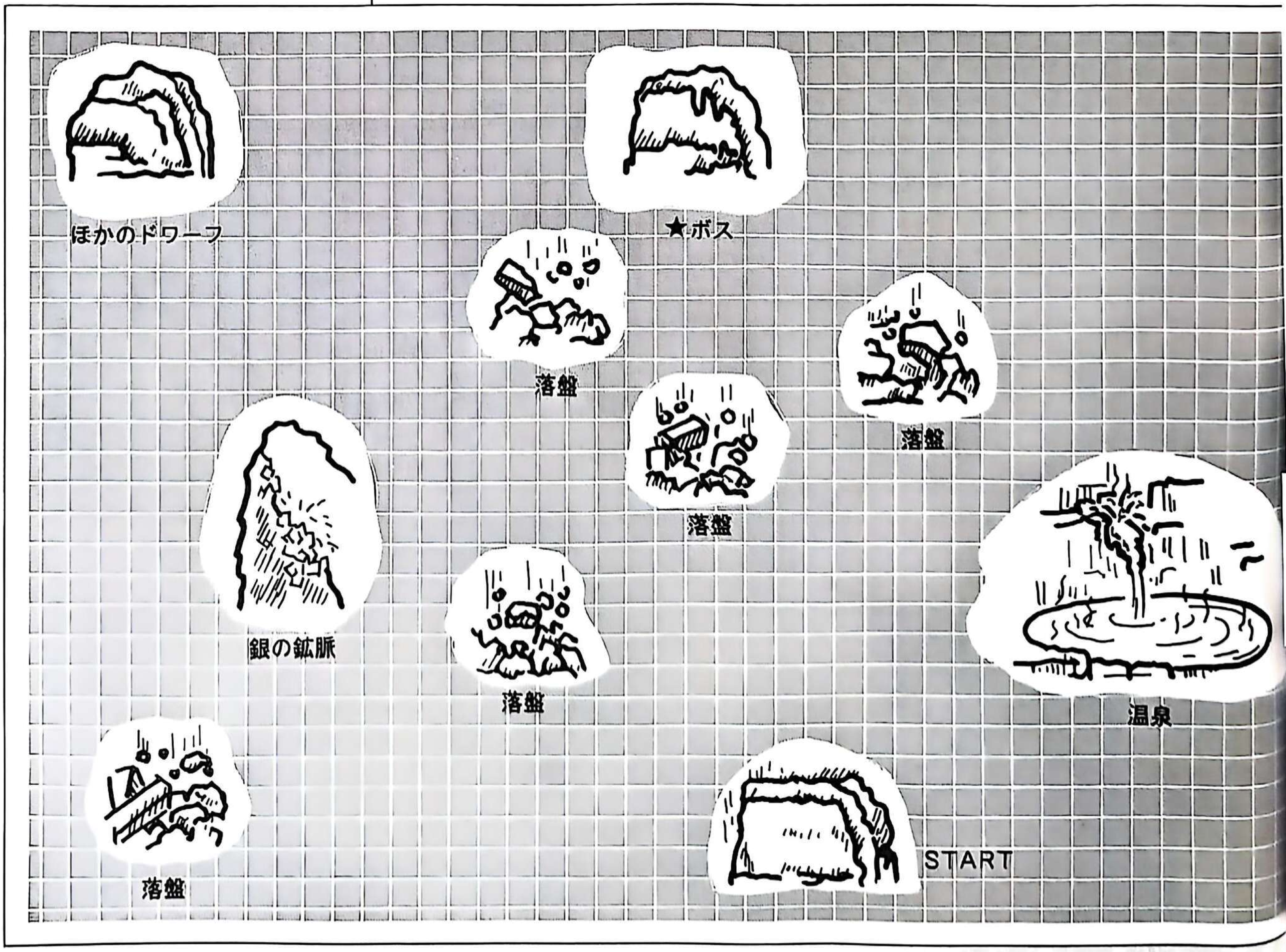
店の主人に尋ねれば、トルガから来た、グレゴというドワーフの依頼だというのです。

トルガにグレゴを訪ねた冒険者たちは、彼の、途方もない夢を聞かされることになります。

このドワーフの一生の夢は、難攻不落のダンジョンを造り上げることです。その思いがこうじたあまり、グレゴは独特の〝天才的な発想〟で、奇妙な穴掘り機械を発明しました。この機械、グレゴによれば、並のドワーフ10人分の働きをするというのですが、あまりに複雑なので、彼にしか操作できない代物です。

しかし、彼には重大な問題がありました。建築家とはいっても、グレゴには穴掘りのセンスが致命的に欠けていたのです。

そこでグレゴは、専門家の知恵を借りることを思いつきました。すなわち、冒険者たち自身にダンジョンを掘らせようというのです。報酬は一人500ガメルと、〝難攻不落〟のダンジョンを造ったという名誉です（グレゴが言うには、



ですが)。

依頼を引き受ければ、さっそく作業に取りかかることになります。

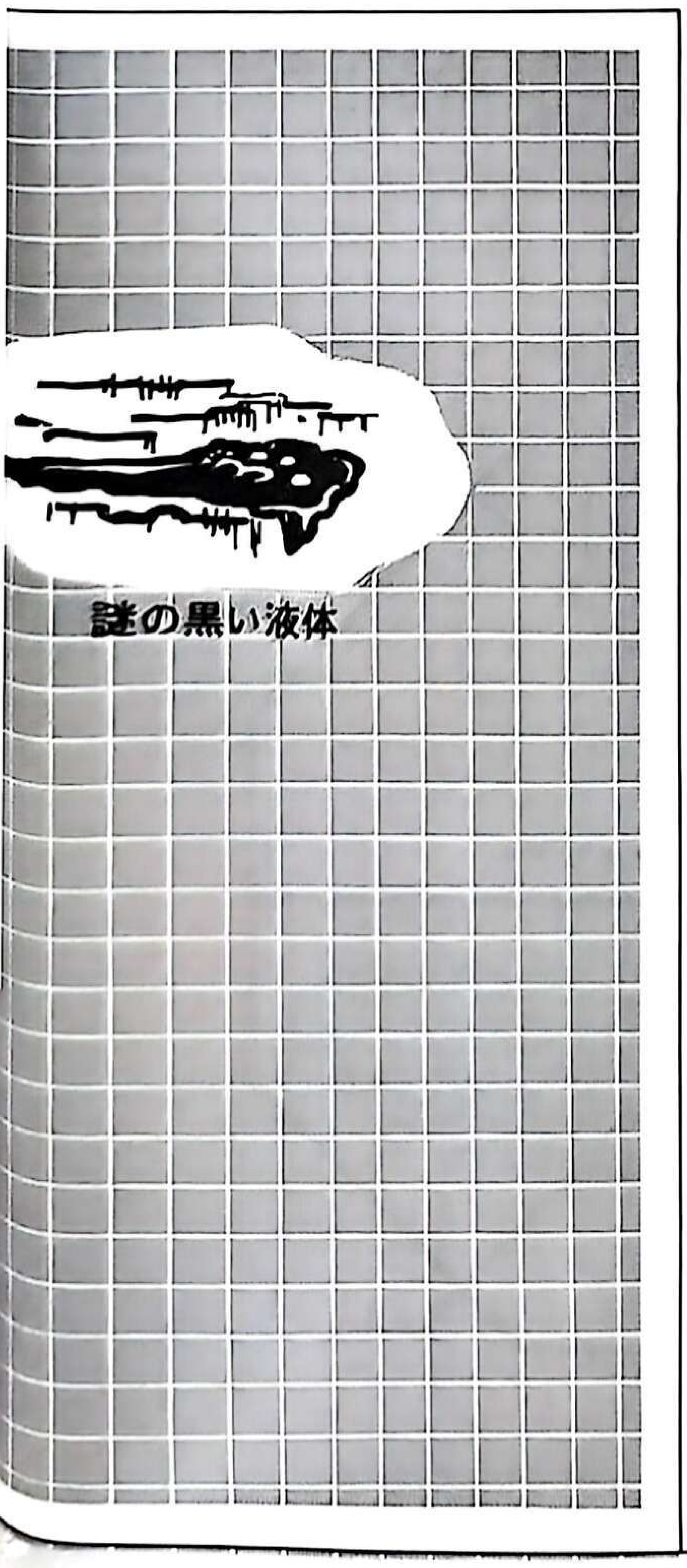
本編 さあ、工事だ!

依頼を引き受けた冒険者たちは、近くの小山を掘りぬいて、ダンジョンを造るのに力を貸すことになります。グレゴは、冒険者の目から見て、困難なダンジョンにしてほしいと言います。

さて、実際の処理ですが、プレイヤーたちには、ある程度の広さのマップが与えられます。そこを自在に掘りぬいていくわけです。

マップには次のようなイベントが配置されていて、冒険者たちがそこに達すると、さまざまな事件が起きるようになっています。

①ほかのドワーフが住む洞窟に出てしまいます。怒声を浴びながらあわてて埋め戻すことになりますが、グレゴには反省したようすはありません。



②銀の鉱脈を掘り当てます。ちゃんと精製すれば、かなりのお金になりますが、グレゴはさして興味をひかれません。泣く泣く埋め戻すことになります。
③温泉を掘り当て、壁から熱湯が噴き出してきます。周囲が水浸しになり、それ以上進めなくなってしまいます。
④謎の黒い液体が噴き出してきます。この液体には潤滑性があります。浴びると手元があやしくなり、剣をうまく使えなくなってしまいます。さらに、たいまつを持っていると、火がついてダメージを受けてしまうでしょう。この液体は、③の温泉で洗い流すことができます。
⑤落盤が発生します。冒険者のなかに怪我人が出たり、それまで掘り進んできた穴がふさがったりします。

与えられたマップの反対側まで達すると、冒険者たちの掘った穴に壁を破って数体のストーン・サーバントが侵入してきます(あるいはこちらから掘りぬいてしまう)。

エルフ・ソーサラーのログランと、彼が操るストーン・サーバントです。

ログランはエルフにしてはきわめて珍しく、洞窟に強い執着があります。グレゴにとって不倶戴天のライバルで、どちらが究極のダンジョンを造り上げるかで、競い合っているのです。

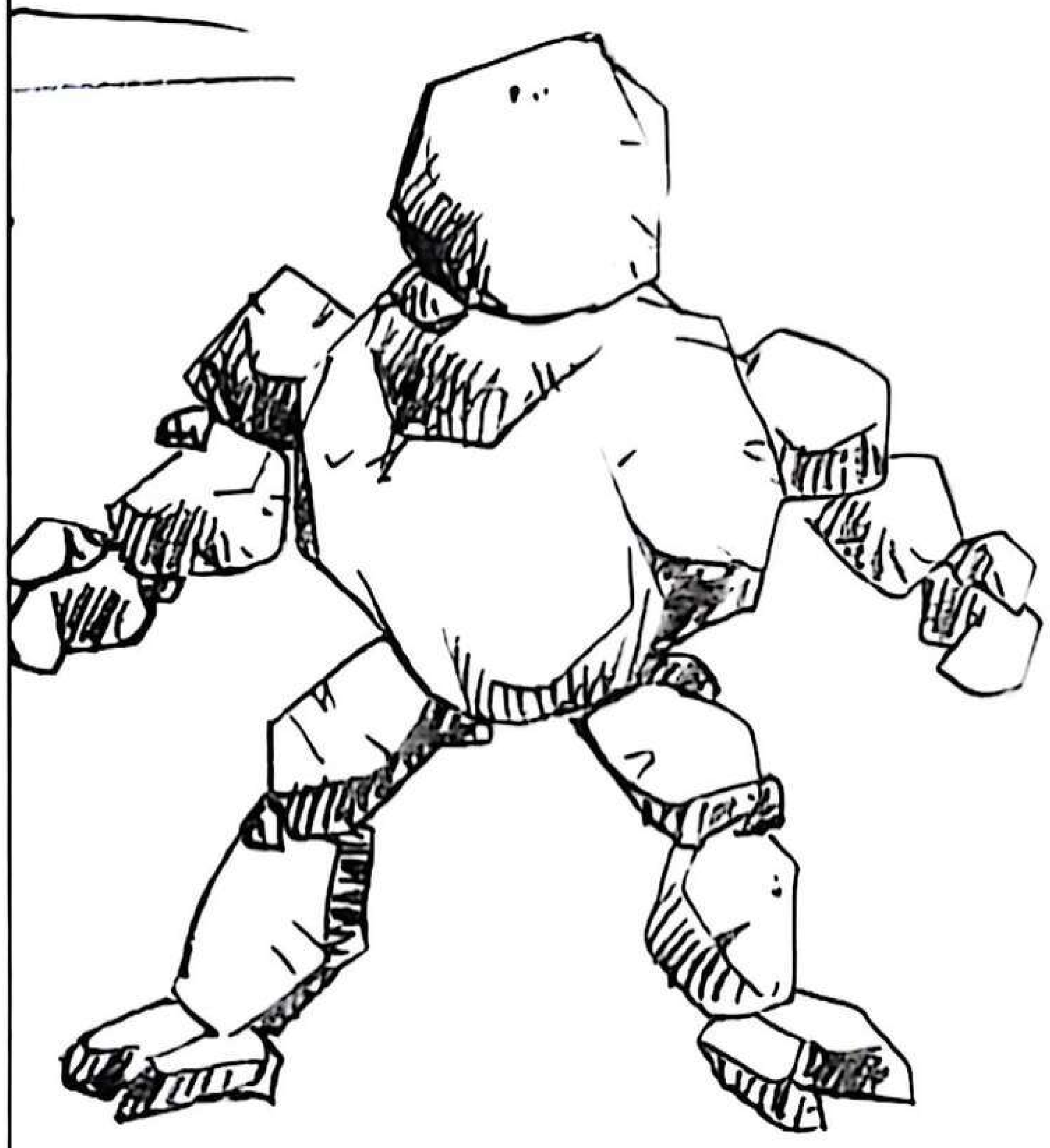
ログランは、グレゴの穴掘り機を奪い取ろうとして、襲いかかってきます。

ログランは、3分の2以上のダメージを受けるか、ストーン・サーバントがすべて倒されると、捨て台詞を残して逃げ去ります。

結末

ログランを退ければ、シナリオは終了です。冒険者たちがどのようなダンジョンを掘ったにせよ、グレゴは満足して報酬を渡してくれます。さらに、ここに難攻不落のダンジョンがあるという噂を広げるように、頼み込むことも忘れません。

この冒険で得られる経験点は1000点です。



Advice

全般にコミカルな感じのシナリオですが、コンピュータで遊ぶことを意識した作りなので、テーブルトークとしてプレイするには少し難しい点があるかもしれません。

実際には、グレゴが造ったダンジョンをログランの手から守るという展開で、その途中に、いろいろと厄介なイベントが起こるというような流れにすればいいでしょう。あとは、風変わりなグレゴやログランのキャラクターをうまく演じてください。

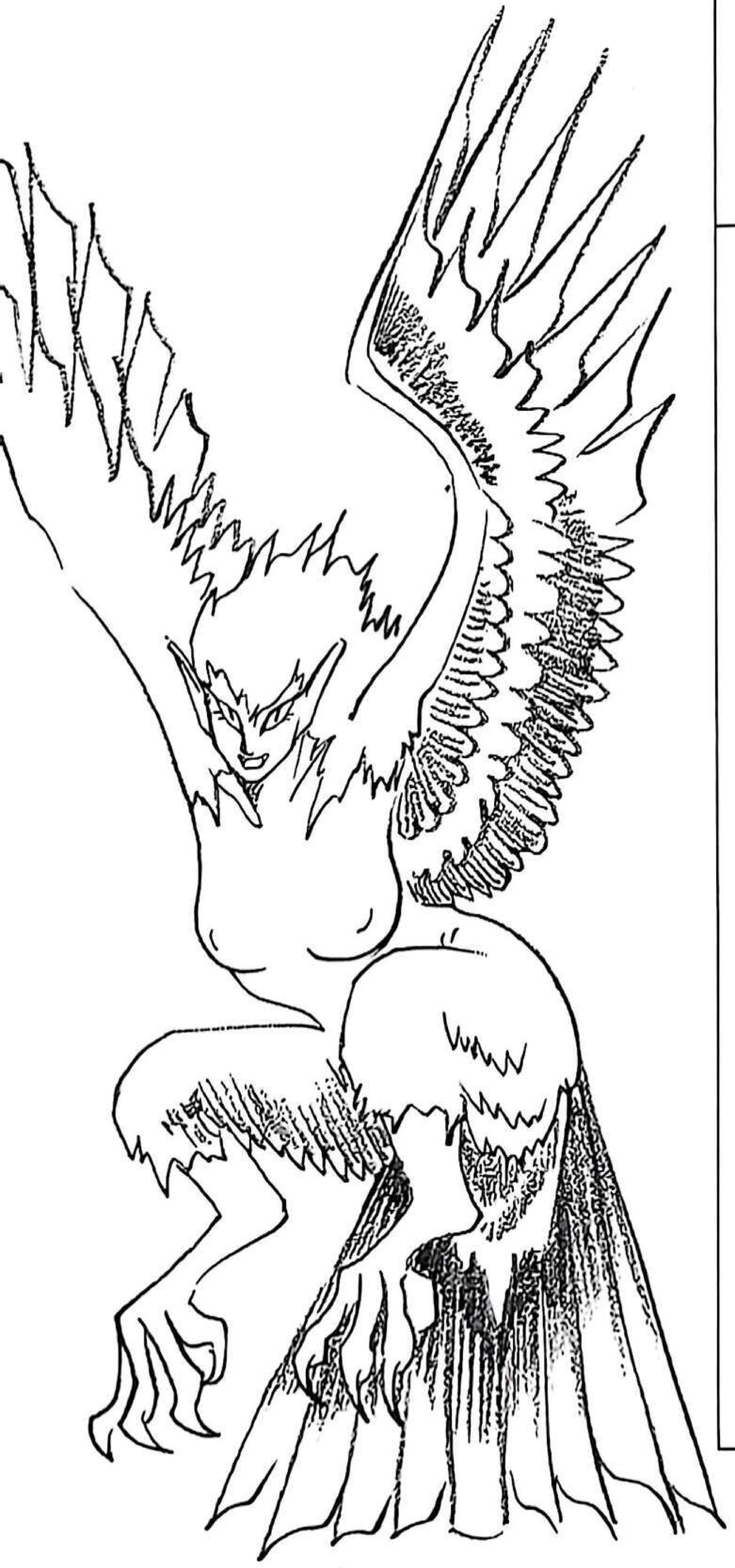
冒険談
その79
ORIGINAL

捕らわれの悪魔

●対応機種：未使用　●対応レベル：２～３レベル
●依頼主：ボルの冒険者の店の親父　●舞台：ボル
●発生条件：レンジャーがいること

Guide

地図の食い違いで言い争う狩人たちの依頼で、冒険者たちは測量に出かけます。問題の場所で待ち受けていたのは、気の遠くなるような年月閉じ込められていたデーモンでした……。



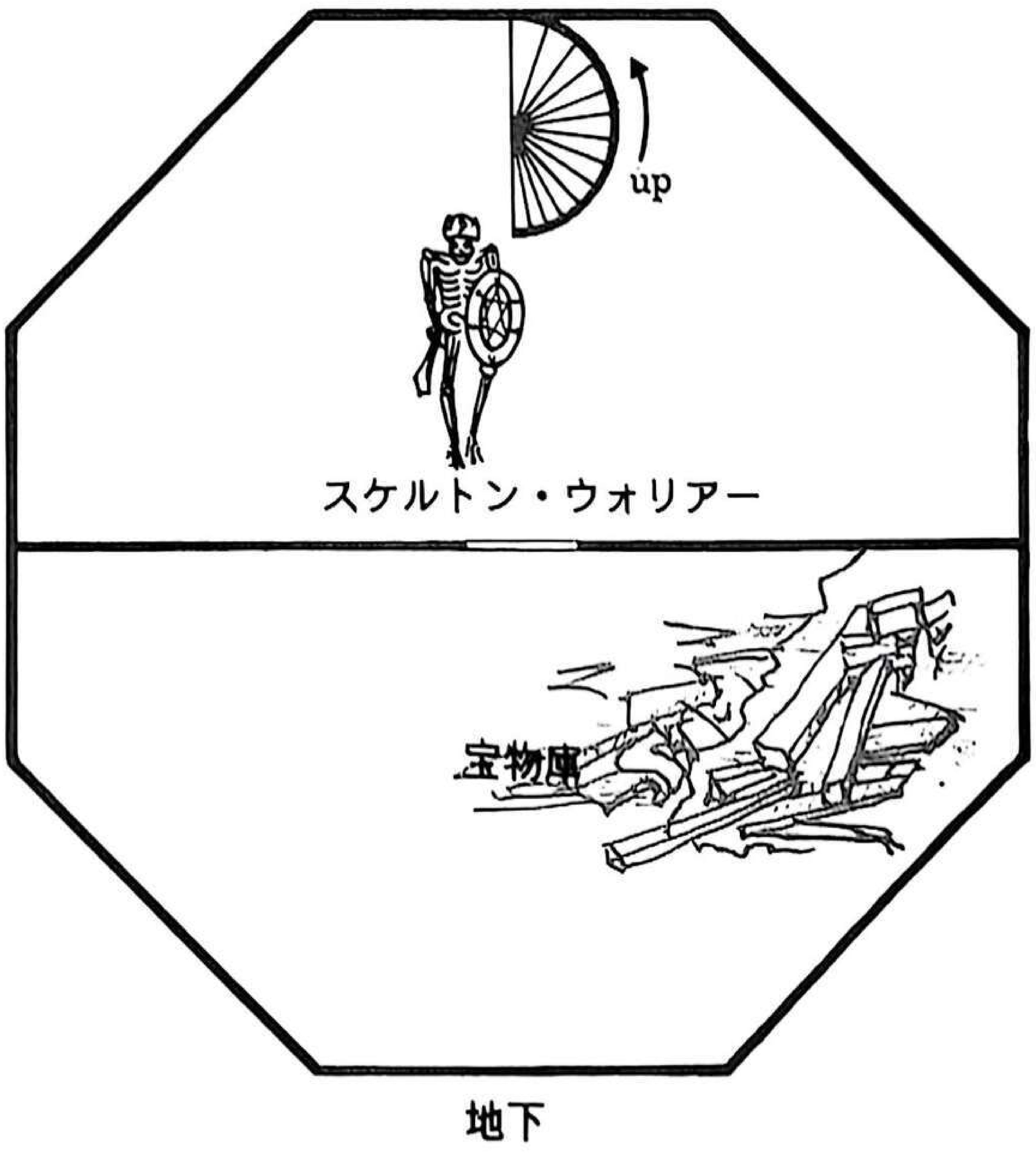
導入　冒険者たちがボルの冒険者の店に入ると、地図を前に言い争う２人に出会います。どうやらボル近隣の地図を作っていて、食い違いが出たようです。若者はそこに泉があったと主張し、老人は崩れかけの塔があったと主張します。結局意見はまとまらず、若者が正しい地図の製作を冒険者たちに依頼します。報酬はパーティ全員で2000ガメルです。

若者はデレクという狩人で、今まで使っていた狩り場の獲物が減ったため、代わりの場所を探しています。彼は周辺をざっと回って地図を作り、引退した元狩人パオルスの意見を聞くことにしました。パオルスは、そのあたりはいい狩り場でないためあまり行ってないが、そこには確かに塔があったと言い張ります。デレクは、つい昨日泉を見てきたと言います。

冒険者たちが誘っても、２人は同行を拒否します。嘘つきと一緒にいるのは耐えられないというのです。どちらか１人だけを連れて行こうとしても、そいつが買収するかもしれないと言って、もう１人が反対します。冒険者たちは地図を見ながら、独力で探索に出かけることになります。

本編　泉でも、塔でもなく……

泉（あるいは塔）は、ボルから北西に少し離れた荒れ地の真ん中にあります。背の高い木々がところどころに生えて視界をさえぎり、灌木の茂みが通行を困難にしています。確かにいい狩



り場には見えません。冒険者たちは、泉（あるいは塔）以外にも、地図に間違いはないか確認しつつ進まなければなりません。荒れ地ではウルフやハーピーが出没します。

問題の場所までやってきた冒険者はあっけにとられることになるでしょう。そこには煙のくすぶる小さな火山があります。注意深く観察すれば、この火山がおかしいことに気づきます。煙が空中でちょんぎれているのです。また、近づけばわかりますが、この火山からは音や匂いが感じられません。

パオルスの言ったとおり、本当はここには崩れかけの塔が立っています。この塔は古代王国の遺跡です。レッサー・デーモンのグルネルが、クリエイト・イメージ（幻影の呪文）を使っているのです。グルネルの召喚者が蛮族に殺されてから長い年月が過ぎましたが、彼を呪縛している魔法円は効力を失いませんでした。他人を傷つけない呪文をかけることは許されていたので、最近グルネルは暇つぶしに幻影を紡いでいます。デレクが見たのは幻影の泉だったのです。火山の幻影も、1時間ほどで消えてしまいます。

グルネルは塔の2階に呪縛されています。さまざまな甘言をろうし、どんな約束でもして、冒険者たちに魔法円を壊してもらおうとします。実際は、長い間にわたって自分を縛りつけていた人間を恨んでおり、解放されるやいなや、襲いかかります。グルネルの精神点は、クリエイト・イメージを拡大して使ったため、12点に減っています。

この塔の地下室には倉庫があり、魔法の品なども残されています。番人はスケルトン・ウォリアー1体です。

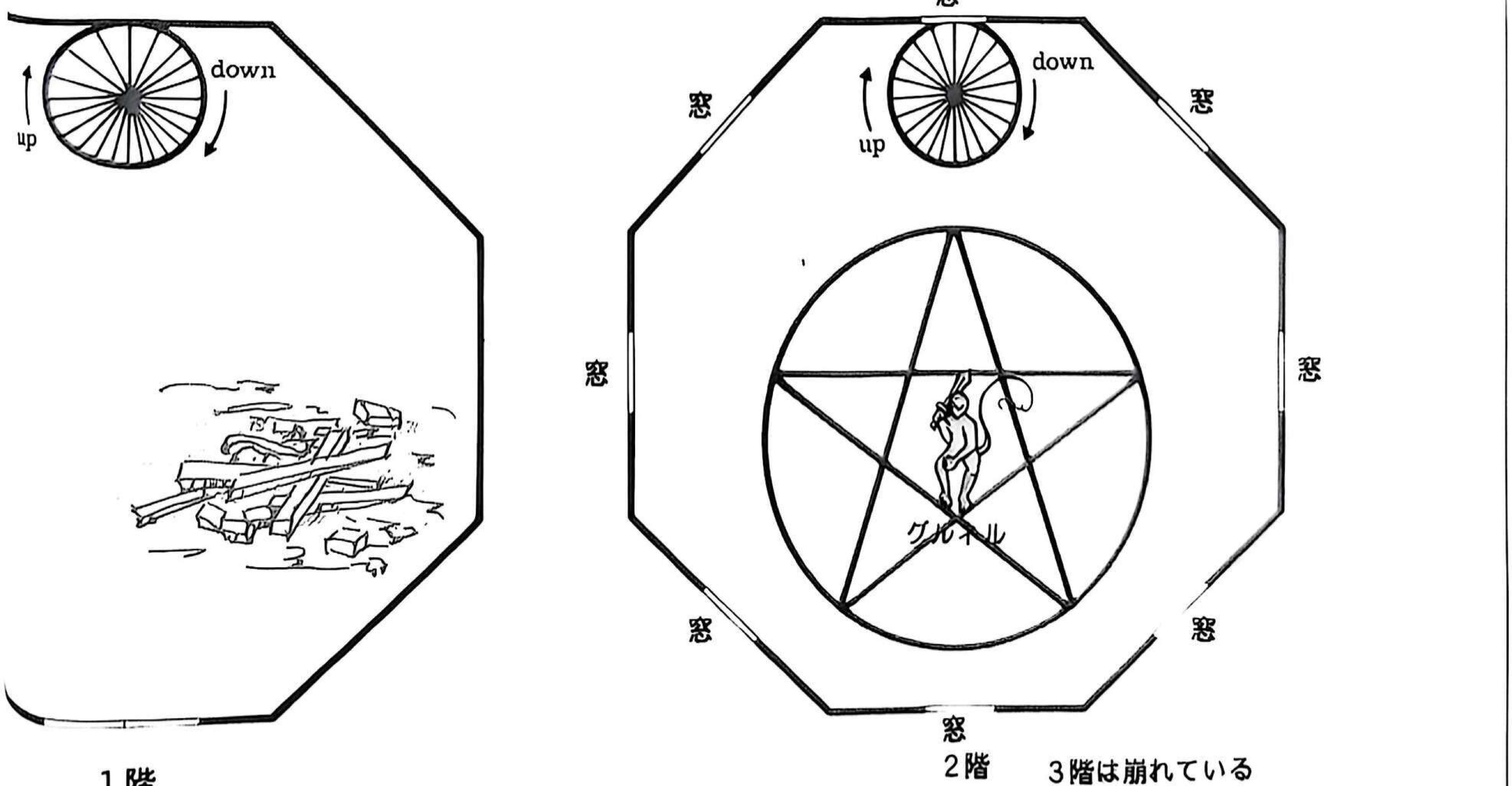
結末 グルネルがクリエイト・イメージを使っていたことを突き止めて報告すれば、冒険は成功です。2人の狩人たちは互いを嘘つき呼ばわりしたことを謝り、仲直りします。この冒険で得られる経験点は1000〜1500点くらいが望ましいでしょう。

Advice

このシナリオは、冒険者たちに魔法の武器や失われた呪文などを与えたいときに使えばいいでしょう。

グルネル、スケルトン・ウォリアーが登場します。ウルフ、ハーピーも登場していいでしょう。254ページを参照してください。

崩れた塔



冒険談その80 ORIGINAL 冒険者の仕事？

●対応機種：未使用　●対応レベル：２～３レベル
●依頼主：エレミアの商人マーティル　●舞台：エレミア～エマ間と、エマ
●発生条件：特になし

Guide

エレミアからの商隊の護衛を引き受けた冒険者たちは、無事に目的地のエマまで荷を運びますが、引き渡す相手がニセ者と気づかず、まんまと荷を奪われてしまいます。

荷主から犯人の捜査を頼まれた冒険者たちは、盗賊ギルドから犯人は港周辺をねじろにしているだろうとの情報を得て追及を始めます。

導入 冒険者たちはエレミアの冒険者の店で、最近頻発している街道の強盗団に備えて、商隊の護衛を依頼されます。行き先はエレミアからエマまで。荷は上質の布と革で、報酬は一人300ガメルです。

強盗団はモンスターではなく人間の盗賊集団のようです。２カ月ほど前からエレミア周辺の街道に出没しはじめ、被害はかなりの額になっているようです。エレミアの警備兵や自警団たちも調査をしているのですが、なかなか捕らえることができず、「密告屋がいるのではないか」とのウワサさえ流れています。

本編 盗まれた荷

翌日、街の門で依頼人のマーティルと商隊長のロイドに会い、冒険者たちは商隊とともにエマへ向かいます。

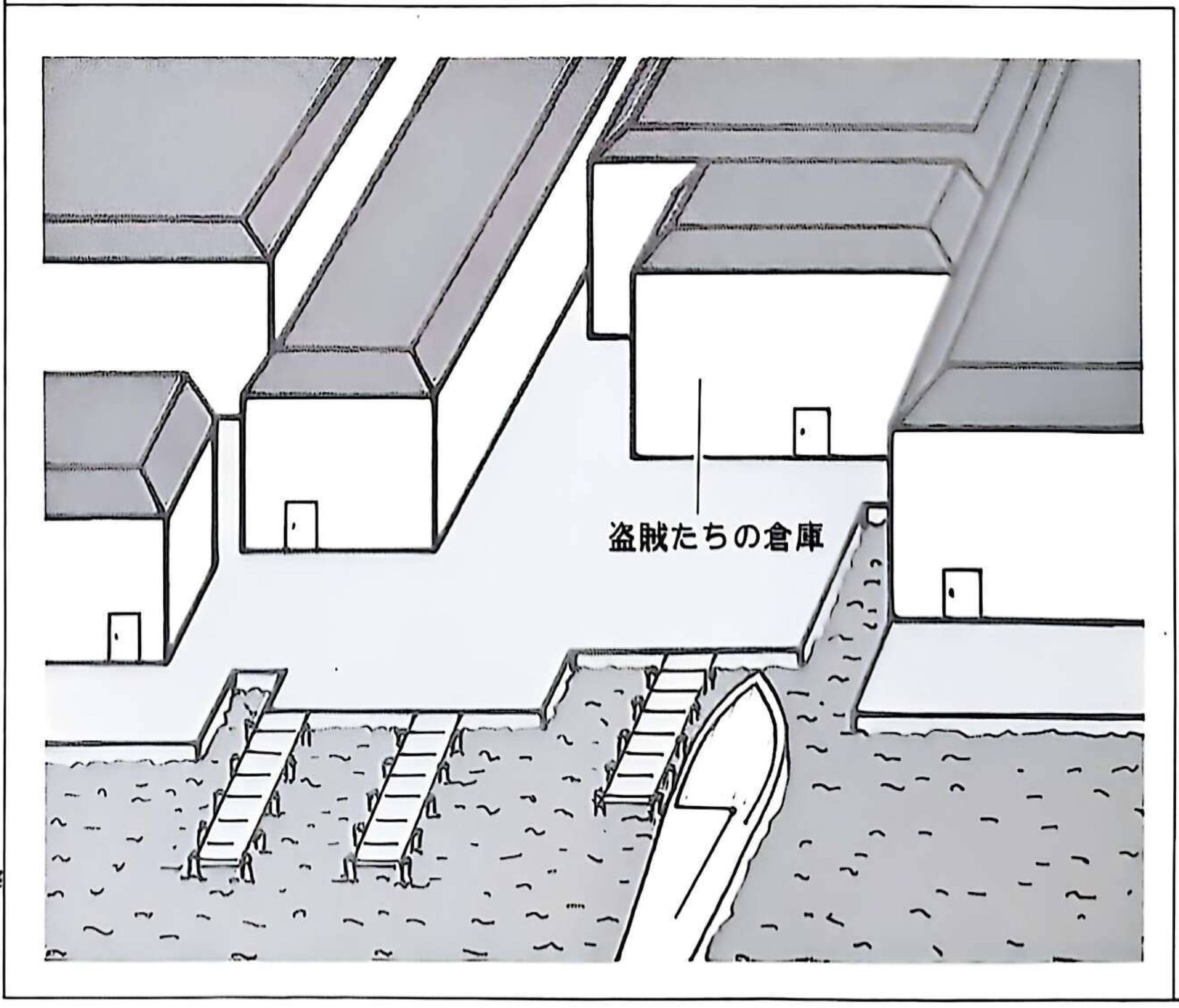
商品はほろつきの２頭だての馬車に積まれており、護衛は冒険者以外に３人の戦士がいます。

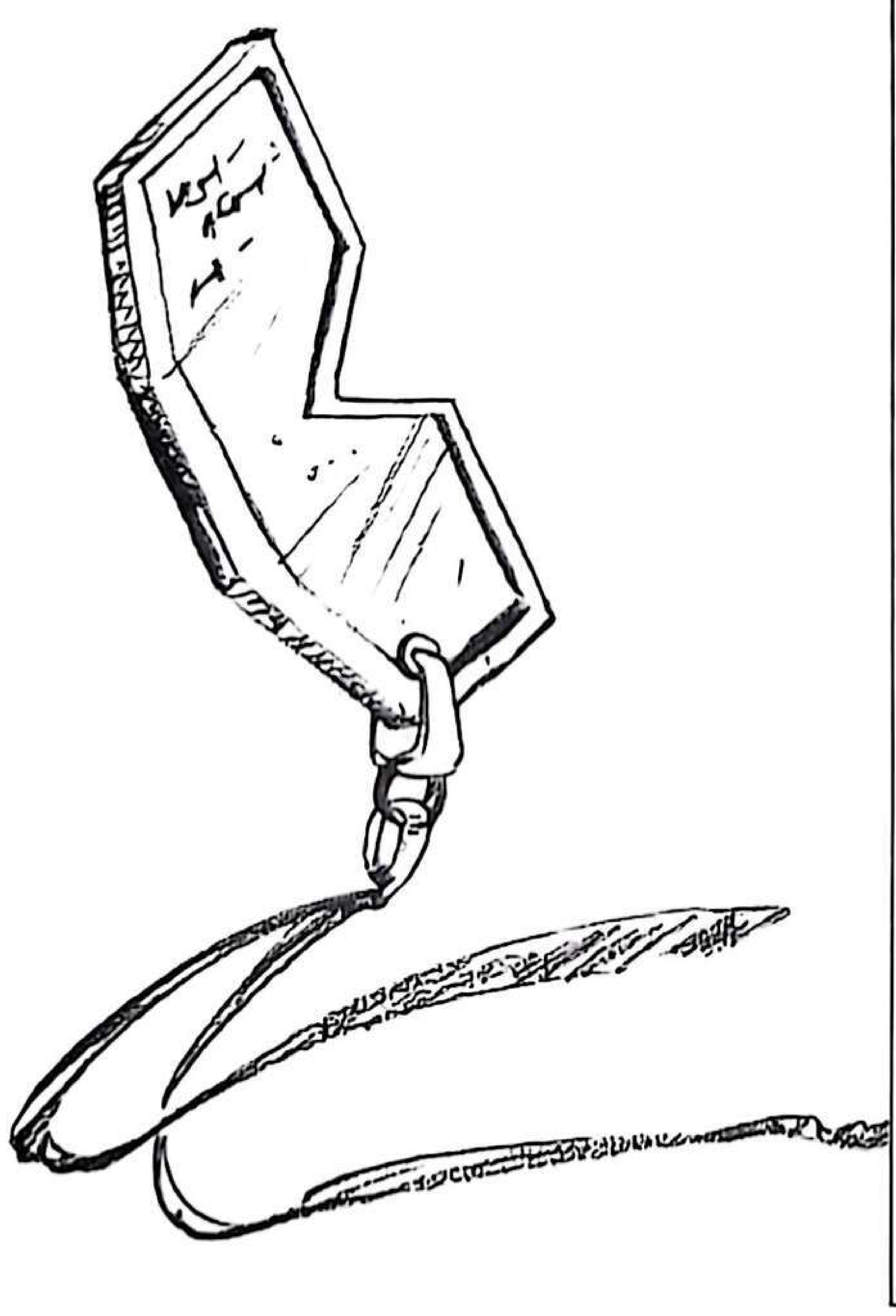
道中で一度だけホブゴブリンが率いる、コボルド、ゴブリンの襲撃を受けますが、強盗は人間のしわざだと聞いているので、これは違うだろうとロイドが言います。特に何事もなくエマに着いたあと、広場で馬を休ませていると、荷を引き取るための割符（木の板に商人の紋章が描かれているものを、半分に割ったもの。片方は商隊長が持っている）を持った男が来て、仲間とともに荷物を引き取って行きます。

ところが、まもなく警備兵が来ると、今朝、荷物の引き取り手だった商人の家に強盗が入り、割符も盗まれてしまったので、荷物の引き渡しをしないように、と言います。

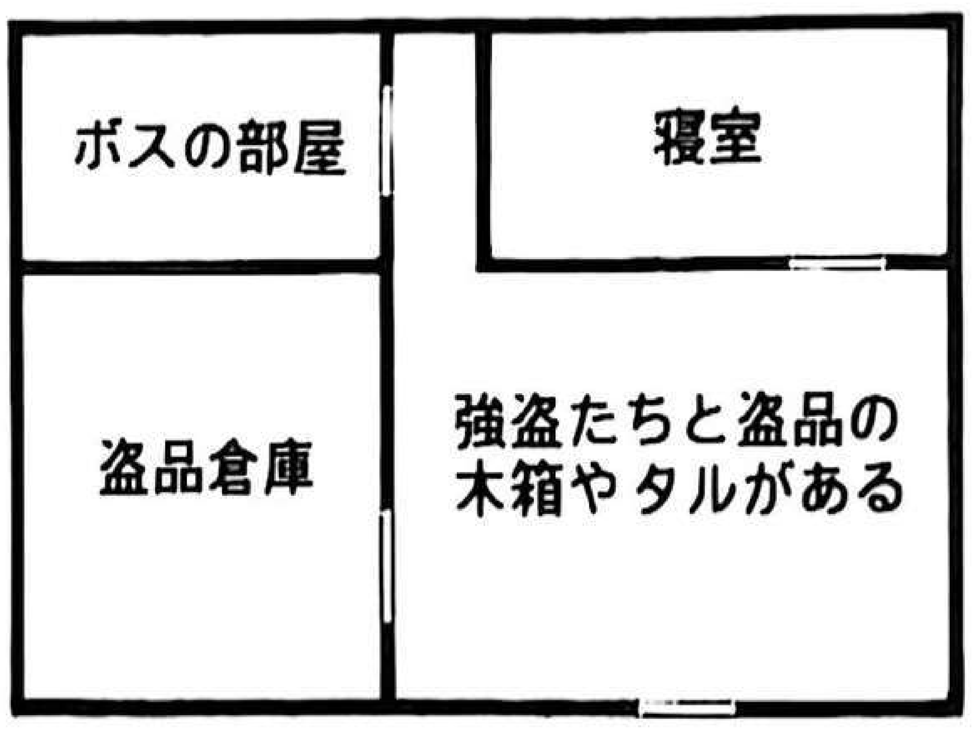
商隊長は真っ青になって冒険者たちに犯人の調査を命じると、くわしい事

港





強盗たちの倉庫



Advice

特に難しいシナリオではないのですが、パーティにシーフ技能を持つ者がいないと、盗賊ギルドから情報が得られなくなります。この場合は警備兵か、エマの冒険者の店で相談すると、ギルドへの紹介状か、案内役の盗賊をつけてくれてもいいでしょう。

情を聞きに、警備兵詰所まで行きます。同行すれば、強盗団が10～20人ぐらいの大人数らしいこと、被害はかなりの額になっていて、盗賊ギルドも嫌な思いをしているだろう、との情報を聞くことができます。

盗賊ギルドへ行くと、強盗団についてはいろいろ調べているが、退治してくれるなら、タダで情報をやろうと言われます。

引き受ければ、強盗団はどうやら別の国からやってきているようだが、大量の荷物を盗んでいるのに、街道を使っているようすがないので、港から船を使っているに違いないこと。港にマストの低いずんぐりした船があるが、それがやつらの船らしいと教えてくれます（ギルドもそろそろよそ者たちを取り押えようと考えていたのですが、ちょうどやってきた冒険者たちを利用しようと考えたのです）。

港へ行けば聞いたとおりの船があり、まわりの船員に1、2ガメルのチップを与えて尋ねれば、その船の乗員が寝泊まりしている、古い倉庫を教えてくれます。倉庫は港の外れにある、破産した商人が残したボロボロの1階建ての建物です。かなり長い間、宿がわりに使われていたらしく、建物や周辺にはゴミや汚れがこびりついています。

窓はありませんが、小さな通気孔がありますし、扉はちょうつがいが壊れてしまい、隙間が開いたままになっています。

倉庫の中からは十数人の話し声が聞こえます。内容は「割符さえあれば、簡単にだまされてくれる」とか「仕事が簡単すぎてつまらない」「そろそろ盗賊ギルドが嗅ぎつけるだろうから、西に行こう」などです。

中を見れば、盗賊たちが14人と、盗まれた荷物が見つかります。

ここで踏み込むこともできますが、相手の人数を考えると、警備兵や自警団と協力したほうが安全でしょう。

盗賊のほとんどは1～2レベルのザコですが、3レベルが3人、4レベルのボスが1人います。

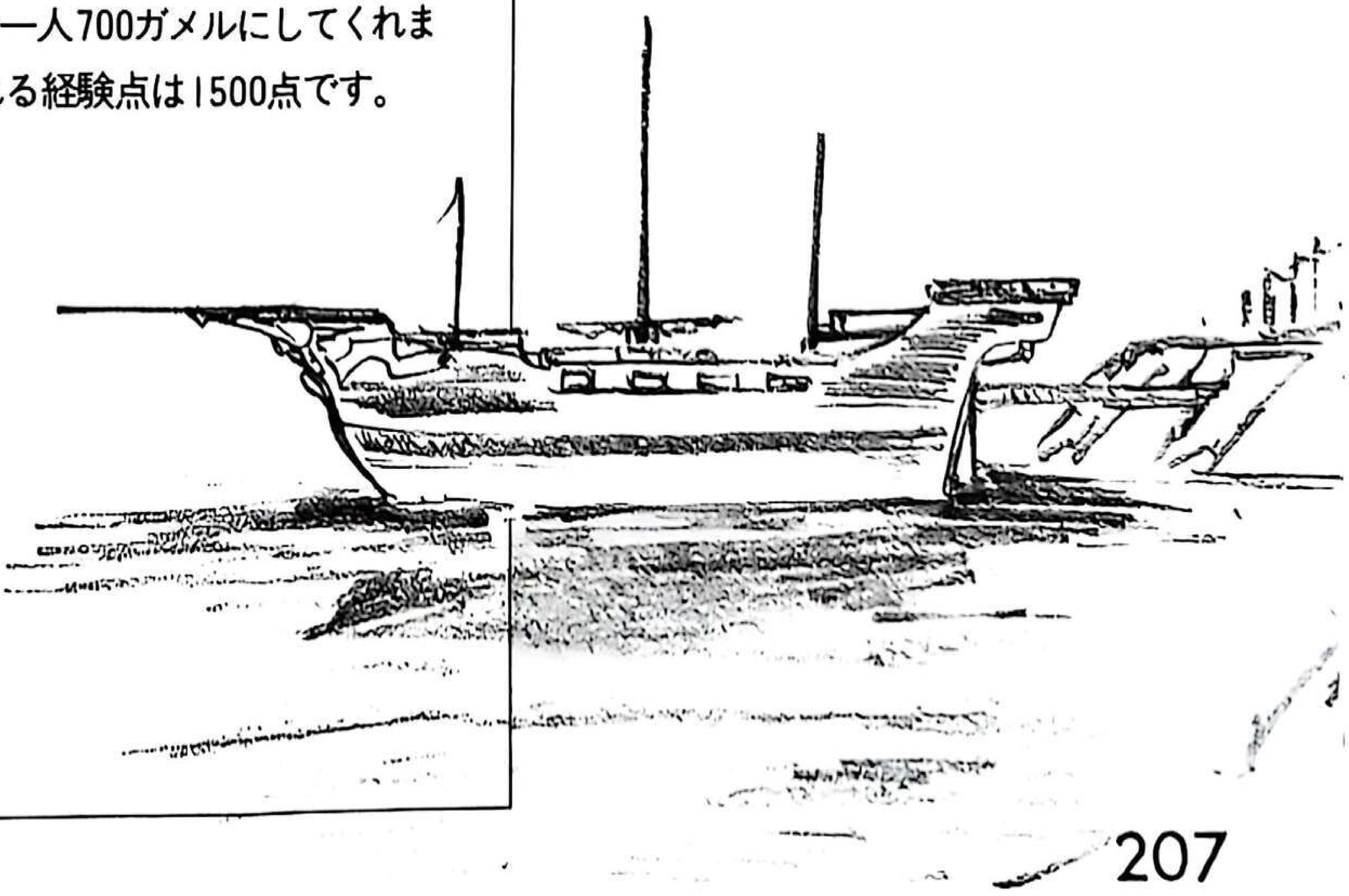
警備兵と一緒に踏み込んだ場合は、このボスと3レベル3人と戦うだけですみます。

警備兵たちと一緒の場合は、盗賊たちはけっして逃走も降伏もしませんが、冒険者たちだけの場合はチャンスがあれば逃走しようとします。

結末 その後の調べで、盗賊団ははるばる東のミラルゴ国からやってきた一団だとわかります。エレミアで盗んだ荷物を船でミラルゴへ送り、安い値で売りさばいていたようです。エレミアの商品は飛び抜けて素晴らしいわけではありませんが、安定した品質を誇っている良品ですから、さぞ売れ行きはよかったことでしょう

盗まれた荷も無事に戻り、商人は喜んで報酬を一人700ガメルにしてくれます。得られる経験点は1500点です。

奴隷買人たちのデータは、256ページにある「盗賊（並）」「盗賊（腕利き）」「戦士（腕利き）」「戦士（親玉）」「魔法戦士（親玉）」を使ってください。

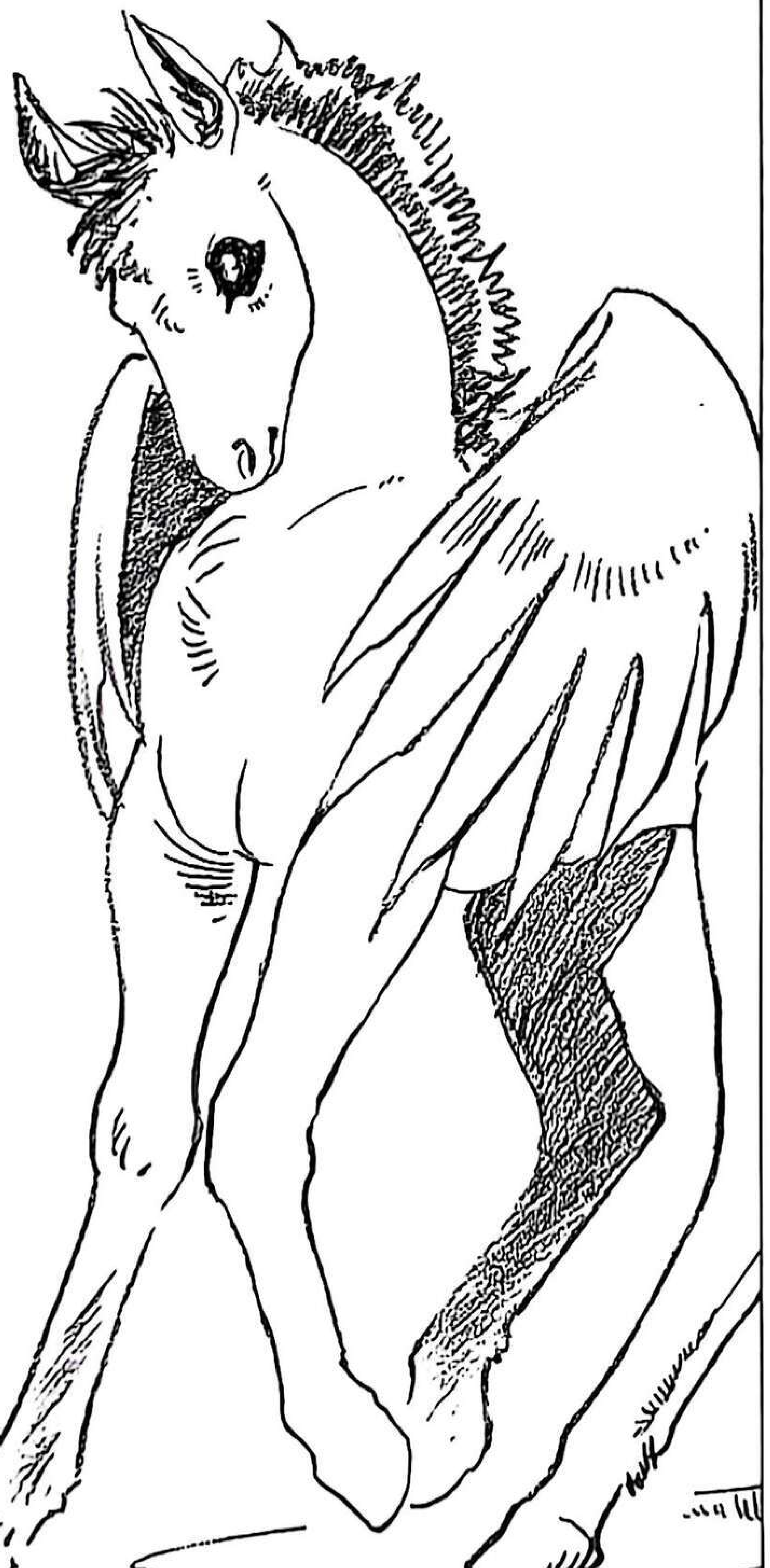


冒険談その81 ORIGINAL 夜間飛行

●対応機種：未使用　●対応レベル：２～３レベル
●依頼主：ミールン少年　●舞台：ゼルマ峡谷
●発生条件：特になし

Guide

少年に頼まれて冒険者たちはペガサスを守りに行きます。が、時遅く仔ペガサスが人質に！　悪人の無理難題を聞く羽目になりながらも、少年の命がけの行動で、人質は脱出。悪人に天誅をくらわしてやれそうです。



導入 ミールンという名の少年が、トインの冒険者の店「糸とツグミ亭」に駆け込んできます。悪人がペガサス狩りをしていて自分の手に負えないので、なんとかしてほしいというのです。あいにくと報酬は少なく、パーティ全員で100ガメルです。

本編 仔ペガサスを救え！

依頼を引き受けた場合、ミールン少年は冒険者たちをエストン山脈の奥へと案内します。羊が群れる山沿いの牧草地を通り過ぎ、歩きにくい山道を半日も歩いて、たどり着くのは険しい峡谷です。ここが、ペガサスの群れが暮らす「ゼルマ峡谷」です。

ミールンは羊飼いの少年です。彼がペガサスたちと出会ったきっかけは、迷子になった小羊を捜しているうちに偶然ゼルマ峡谷へと迷い込んだことでした。ゼルマ峡谷では、何頭ものペガサスが平和に暮らしていました。少年は美しいペガサスたちにいたく感動し、以来、彼らのようすを眺めることがいちばんの楽しみになりました。その日も朝はやくからペガサスを見に峡谷へ向かったのですが、なんと人相の悪いゴロツキ風の男たちがペガサスを追い回しているではありませんか。ミールンは悪人たちに石をぶつけて妨害しようとしましたが、その程度で引き下がる相手ではありません。逆に峡谷から無理やり追い出されてしまったミールンは、冒険者の助けを求めるしかなかったというわけです。

ミールンは一刻もはやくゼルマ峡谷へたどり着こうと、冒険者たちの足取りを急がせます。しかし、一行が峡谷に到着したときにはすでに遅く、悪人どもはまだ飛べない仔ペガサスを１頭生け捕りにしています。大人のペガサスたちは逃げ出したらしく、影も形も見えません。

悪人たちは山道を登ってきた冒険者たちの姿を見つけると、すぐさま仔ペガサスの喉にナイフを突きつけます。悪人たちは、仔ペガサスの命が惜しければ命令を聞けと、冒険者たちを威してきます。仔ペガサスを捕まえる際のどさくさで、誤って峡谷の底に落としてしまった銀のショートソード（必要筋力８）を取りに行ってこいと言うのです。

ゼルマ峡谷の底に下りるには、ロープその他の手段を併用しつつ、崖の細い足場を伝っていくしかありません。崖の上から谷底までは、20～30メートルもあります。峡谷には、ハーピーその他のモンスターも棲息しています。冒険者たちが足場の悪い場所を四苦八苦して登り下りしているときに、そんなモンスターが襲ってきたりします。

苦労の末に、冒険者たちがなんとか銀のショートソードを持ち帰ることに成功しても、悪党どもには仔ペガサスを渡すつもりはありません。悪人どもは仔ペガサスの喉元に再びナイフを突きつけて、冒険者たちに武器を捨てるように命令します。それから、次は冒険者たちにどんな難題を押しつけようかと笑いながら相談しはじめます。

ミールン少年は、悪人たちのあまりの悪辣さに、思わず怒りに我を忘れて突っかかってしまいます。悪人たちは、やみくもに突進してくる少年をあっさりとよけ、彼は勢い余って谷底へと転落してしまいます！　それを見ていた仔ペガサスは一瞬の隙をついて悪人から逃れ、少年を追って自分も谷へ身を

投げます。あわやどちらも墜落死かというところで、仔ペガサスは少年をキャッチして、空高く舞い上がります。ペガサスを思うミールンの行動がきっかけとなって、仔ペガサスは飛べるようになったのです。

人質（馬質？）さえいなければ、ゴロツキ同然の悪人たちなど冒険者たちの敵ではないでしょう。ただし、冒険者たちが武器を捨てていた場合は、まず武器を拾うことで1ラウンドかかってしまうことを忘れないでください（素手で戦うつもりなら、即座に攻撃することができます）。

悪人たちは、その半数以上が戦闘不能になった時点で降伏します。彼らをどう罰するかは冒険者たちの判断にまかされています。

結末 人質を失った悪人を倒す（こらしめ）頃には、もう日は沈みつつあります。今夜は野宿かと思っていると、親ペガサスたちが冒険者たちを背中に乗せて夜空を飛び、トインの冒険者の店まで運んでくれます。

この冒険で得られる経験点は500〜1000点ぐらいが望ましいでしょう。

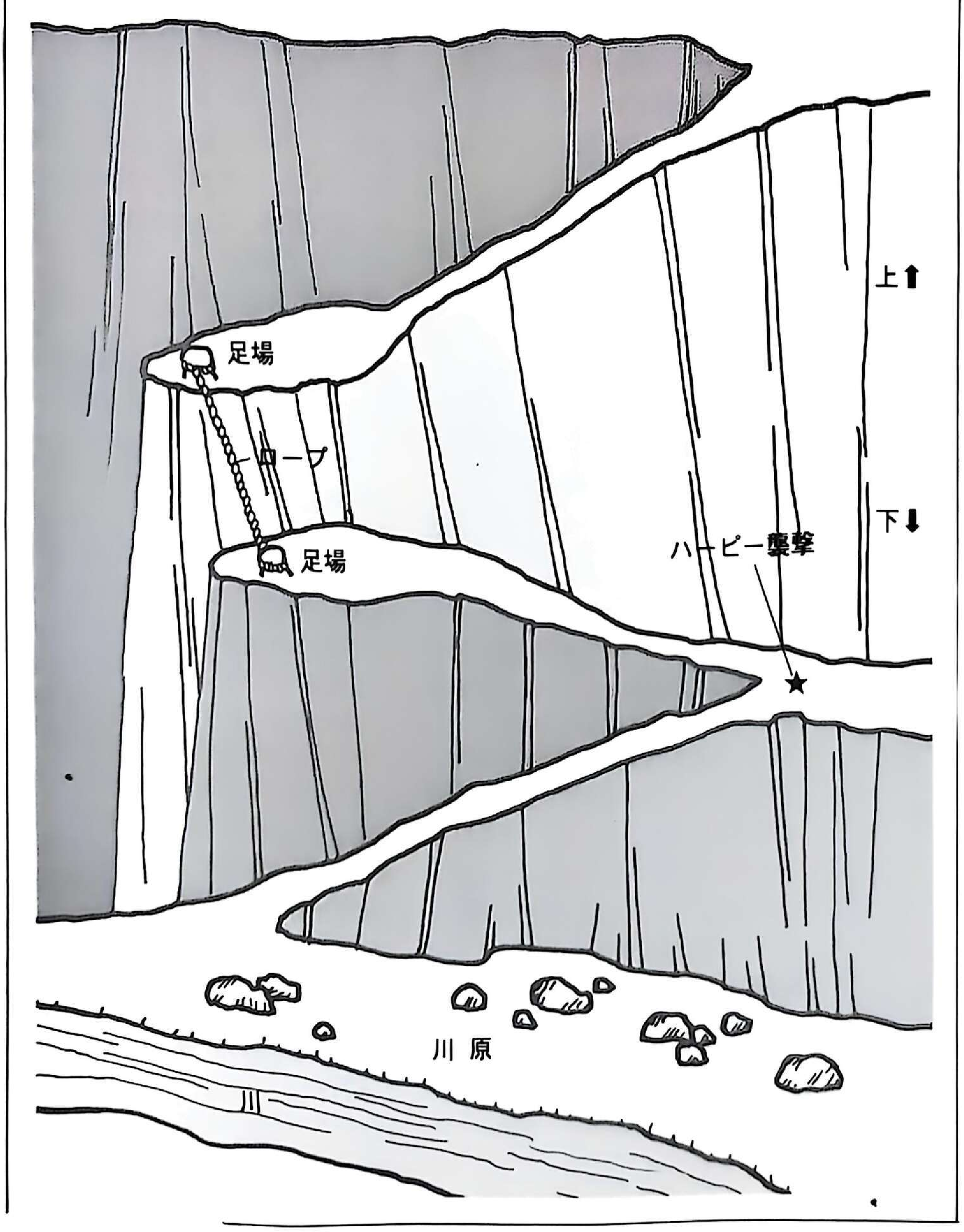
Advice

報酬が少ないので、ペガサスに乗れるチャンスなどを引きにしてください。

仔ペガサスを人質にとられた状態で冒険者たちが無謀な行動をした場合、敏捷度24で悪人が仔ペガサスを攻撃します。仔ペガサスは暴れ回って、哀れ谷底へ……。おびえきった仔ペガサスは飛行能力に目覚めることなく墜落死し、ミッションは失敗に終わります。

テーブルトークでは、ミールンではなく冒険者たちを突進させて、仔ペガサスに助けてもらうように仕向けてもいいでしょう。

ゼルマ峡谷



悪人たちは4〜6人。256ページにある「戦士（雑魚）」のデータを使ってください。ペガサスについては264ページを参照してください。

冒険談その82
ORIGINAL

怪盗再登場

●対応機種：未使用　●対応レベル：3〜4レベル
●依頼主：オランの商人アイルン　●舞台：オラン
●発生条件：⑰「狙われた秘宝」（P.180）をクリアしていること

Guide

冒険者たちは、再び怪盗ブリリアント・ローズと対決することになります。しかし、いかにも伊達者に見えたブリリアント・ローズが、直接的な暴力を振るってきます。いったい何が起こったのでしょうか？

導入　今回は、冒険者の店の主人からの紹介で、アイルンという商人の館に向かうことになります。

またしても、怪盗ブリリアント・ローズから予告状が届いたのです。「狙われた秘宝」事件のこともあり、怪盗ブリリアント・ローズの名は、そこそこ有名になっています。

今回のターゲットは、街に住む収集家アイルン氏の、ミスリル銀の指輪です。依頼を受けるなら、冒険者たちは再び宝物の警護をすることになります。報酬は一人あたり500ガメルです。もちろん成功報酬です。

本編　呪われたブリリアント

今回の依頼人のアイルンは、さまざまな指輪の収集家として知られています。しかし彼はブリリアント・ローズに狙われていることを、さして気にするようすはなく、どこか自信ありげです。

「こうすれば、怪盗といえど、どれが目的の品かわからんでしょう」

と言うと、彼はその数多いコレクションを活かして、ありったけの指輪を自室の机の上に並べます。それを冒険者たちが見張るというわけです。

どれが目標の品なのか見分けがつかなくても、全部持って行くことはできるのではないでしょうか？　それは甘い考えです。アイルンの集めた指輪は5000個以上に及びます。机の上のそれらすべてを、冒険者の目をかすめつつ、瞬間的に盗むことは、まず不可能です。

第一、真の怪盗（？）を自称するブリリアント・ローズが、目的以外の指輪まで持って行くような、美しくない手段をとるわけがないと、すぐに予想がつきます。

ともあれ、冒険者たちはブリリアント・ローズが予告した時が過ぎるまで、指輪を並べた机を見張ることになります。

さて、ブリリアント・ローズは、例によって得意の変装を用いて忍び込むつもりです。といっても、アイルンは収集にお金をかけすぎているので、召し使いなどは雇っていません。親しく交流している人もなく、天涯孤独の身の上です。

そこで、ブリリアント・ローズは仕方なく、アイルン本人に変装して館に潜入します。そして、予告時間の少し前、机を見張っている冒険者たちのもとにやってきます。

「大変だ、1階の食堂に怪しい男が現れた！　すぐに見に行ってくれ！」

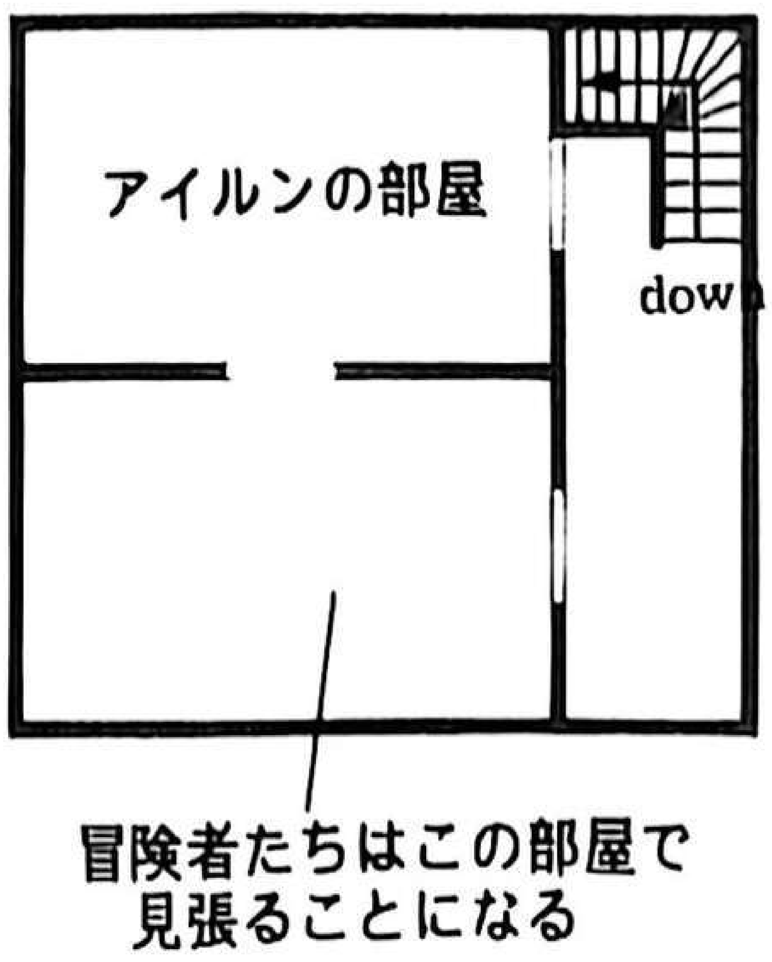
そう言って冒険者たちを誘い出し、その隙に指輪を盗もうとします。この試みが失敗すれば、彼は指輪を盗むことをあきらめます。

冒険者たちがまんまと引っかかれば、彼は机に近づき、指輪をすばやく検分して……呆然とします。ミスリル銀製とおぼしき指輪が2つあったからです。

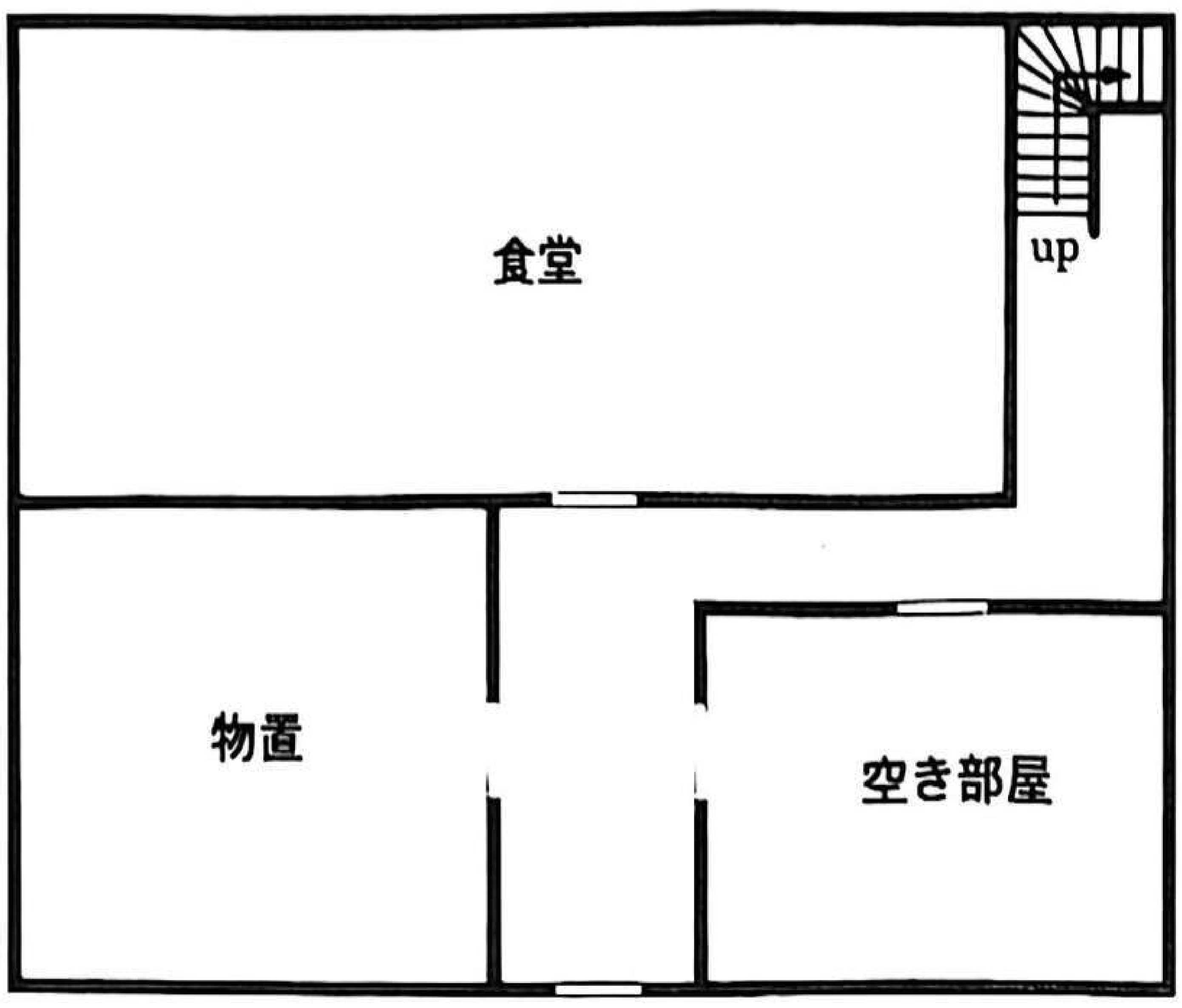
冒険者たちはすぐに帰ってくるでしょうから、迷っている暇はありません。ブリリアント・ローズは、とっさに強い魔力が感じられるほうをとって指にはめます。彼としては、冒険者たちが帰ってきたところで正体を現し、前と同じく気球で華麗に去って行くつもりだったのです。ところが、その指輪は呪われた品でした。ブリリアント・ローズはそれを身につけたために、狂暴化の呪いを受けてしまいます。

急いで部屋に引き返してきた冒険者たちは、ブリリアント・ローズと戦うことになります。指輪の呪いのせいで、

アイルンの家／2階



1階



彼は不死身といえるほどの生命力を持つようになっています。彼を倒すためには、何らかの手段によって、指輪をはずすしかありません。

結末 指輪をはずされれば、ブリリアント・ローズは意識を失って、ばったりと倒れます。

しばらく冒険者たちが見守っていると、彼は「ふっふっふ……」とふくみ笑いをしながら、ゆっくりと立ち上がります。そして冒険者たちを指さすと、次のように語ります。

「さすがは、我が宿命の好敵手××君だ。我輩の行動を阻止しただけではなく、呪いから解放してくれるとは……このことは、一生恩に着てしんぜよう、は一っはっはっは！」

ブリリアント・ローズは、最後に高笑いをして、以前と同じように窓の外に身を躍らせます。やはり気球が待ち構えており、彼は完全に逃げて行きます。

冒険者たちがブリリアント・ローズの変装にだまされなかった場合、彼は指輪を盗み出すのをあきらめます。そして次の日、1通の手紙を冒険者たちのもとに送ります。

> 我が宿命の好敵手よ。今回は我輩の敗北だが、次はどうかな？　また、このオランの街で相見えようではないか。
>
> ブリリアント・ローズ

予告状と同じく、この手紙にも1輪の薔薇が添えられています。冒険者たちが再びブリリアント・ローズと対決する時はあるのでしょうか……。

指輪の盗難を防ぎ、ブリリアント・ローズを正気に戻した冒険者たちは、1000点の経験点と報酬を受け取ります。ブリリアント・ローズを正気に戻せなければ、シナリオは失敗です。500点の経験点のみが与えられます。

怪盗ブリリアント・ローズは5レベルのシーフです。256ページの「戦士（親玉）」のデータを参照してください。

Advice

このシナリオは、ブリリアント・ローズとの駆け引きよりも、呪われた指輪で狂暴化した彼との戦いがメインになっています。そのため、一度変装を見破られれば、あっさりとあきらめてしまうとしました。

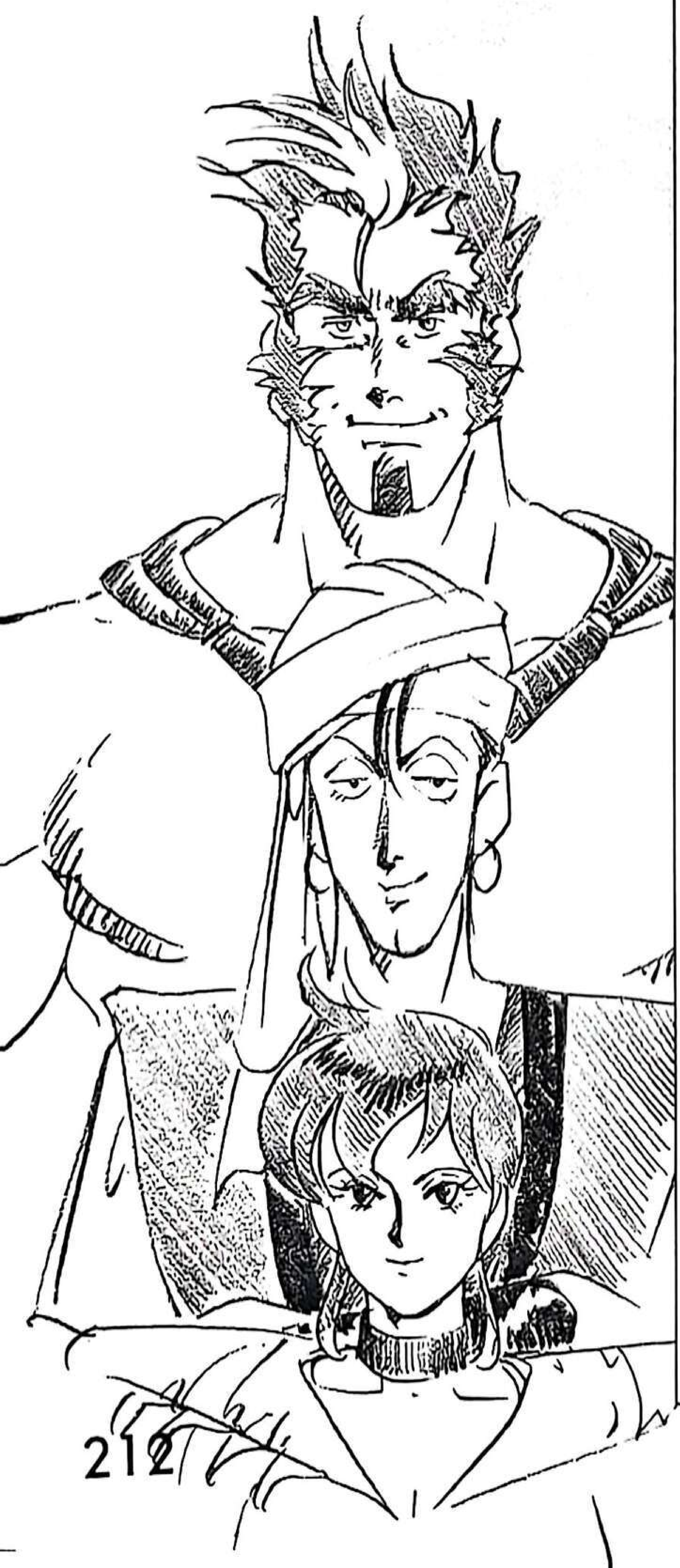
これを物足りなく感じるならば、ブリリアント・ローズの奇妙な侵入手口を、どんどんつけたしてください。

冒険談その83 ORIGINAL ユニコーンの角

●対応機種：未使用　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：怪盗「ナイトシェード」　●舞台：オラン
●発生条件：特になし

Guide

冒険者たちは、ある金持ちから盗まれた「ユニコーンの角」の行方を追います。角を盗んだのは、ナイトシェードと名乗る美人盗賊と、その一党です。彼女は、金持ちの正体が悪徳密輸商人であると告げ、彼の密輸を暴く計画に協力してくれないかと頼んできます。



導入 冒険者たちが、オランの冒険者の店「古代王国への扉」亭でくつろいでいると、店外が騒がしくなります。４人の傭兵が、初老の人物を袋叩きにしているのです。顔色の悪い少女が冒険者の店に駆け込み、助けを求めます。店の親父も手助けしてやるように頼みます。冒険者たちが動かなければ、親父自らが加勢に行きます。

初老の人物はアレイアス、少女はミーファという名前で、４人の傭兵はミッドリヴァ傭兵騎士団の隊員です。アレイアスは、昔は義賊として有名でしたが、今では不治の病の孫娘を抱えて苦労していると、親父が説明します。

冒険者たちがアレイアスに興味があるなら、店の親父は盗賊ギルドに行くことを勧めます。仕事を探しているなら、商人のドゥーガンを紹介します。

本編 悪徳商人をやっつけろ!

盗賊ギルドを訪ねた場合、ちょうど頼みたい仕事があると言われます。商人のドゥーガンがユニコーンの角を盗まれたのですが、犯人はギルドに所属していませんでした。ギルドはメンツのために角を奪い返したいのですが、ある事情で表立って動けないので、冒険者たちに依頼したいのです。報酬は一人あたり600ガメルです。

依頼を引き受ければ、例のアレイアスと女盗賊ナイトシェードが犯人であることと、彼らがスラムに潜んでいることを教えてくれます。またドゥーガンのユニコーンの角が密輸品らしいことも教えてくれます。

一方、商人のドゥーガンを訪ねた場合、途中で黒マントに身を包んだ少女に出会います。彼女は、ドゥーガンの依頼を引き受けるなと警告して去ります。彼女の正体はナイトシェードです。ドゥーガンの館に着くと、ドゥーガン本人が現れ、横柄な態度で依頼内容を告げます。彼の所有するユニコーンの角が、アレイアスとその一味に盗まれたので取り返せというのです。ユニコーンの角は禁制品ですが、自分のは先祖伝来の品だとドゥーガンは主張します。報酬はパーティー人あたり1000ガメルです。アレイアスの居どころは、盗賊ギルドで調べるように命令します。依頼を断った場合、ドゥーガンは激昂して冒険者たちを叩き出します。

盗賊ギルドでアレイアスの家がスラムにあることを聞けば、見つけるのは簡単です。家にはアレイアスと孫のミーファ、女盗賊ナイトシェードの一党がいます。ナイトシェードは事情を話して冒険者たちを味方につけようとします。アレイアスの孫娘は不治の病であり、治療にはどうしてもユニコーンの角が必要です。そこでターゲットに選んだのが、あくどい密貿易で有名なドゥーガンでした。彼女は昔、恩を受けたアレイアスに協力していたわけです。ナイトシェードはユニコーンの角だけでは飽きたらず、彼の密輸現場を暴くことを考えており、冒険者たちの協力を求めます。

冒険者たちが、あくまでユニコーンの角を奪回しようとした場合、ナイトシェードは強力なスリープ・クラウドの呪文を使い、アレイアスたちと脱出します。数日後、ドゥーガンが密輸現場を取り押さえられたという話が伝わります。シナリオ失敗です。

冒険者たちが、ナイトシェードの提案を受け入れた場合、密輸用の地下水路への入口があるドゥーガンの屋敷に

潜入することになります。ユニコーンの角を盗まれたせいで、屋敷にはさまざまな罠が仕掛けられました。ミッドリヴァ傭兵騎士団員も見張りを務めています。屋敷から地下水路に出ると、ちょうどドゥーガンが密輸船と取引しています。ドゥーガンの護衛のミッドリヴァ傭兵騎士団員が冒険者たちに気づき、戦闘になります。戦闘が終了した頃に、ナイトシェードの通報でオランの警備隊が駆けつけてきます。ドゥーガンは禁制品密輸の疑いで逮捕されてしまいます。

結末　冒険者たちがナイトシェードと組んでドゥーガンの密貿易を暴いたなら、冒険は成功です。数日たってから、アレイアスがやってきてひとしきり礼を言うと、オランの警備隊からの報償金100ガメルを冒険者たち一人一人に渡してくれます。ユニコーンの角は、孫娘の病気を治したあと、ナイトシェードが逮捕のどさくさにまぎれて返したそうです。盗賊ギルドから依頼を受けていた場合、ある意味で成功したわけですから、報酬を受け取れます。

　話がどう転んでも、ドゥーガンの依頼は果たせないでしょう。当然報酬はもらえません。

　この冒険で得られる経験点は1000～1500点ぐらいが望ましいでしょう。

Advice

　ナイトシェードやドゥーガンなどのNPCの人物描写に気を配ってください。ナイトシェードはきっぷよく、ドゥーガンは陰険に、アレイアスは少し哀れな感じで演じるといいでしょう。

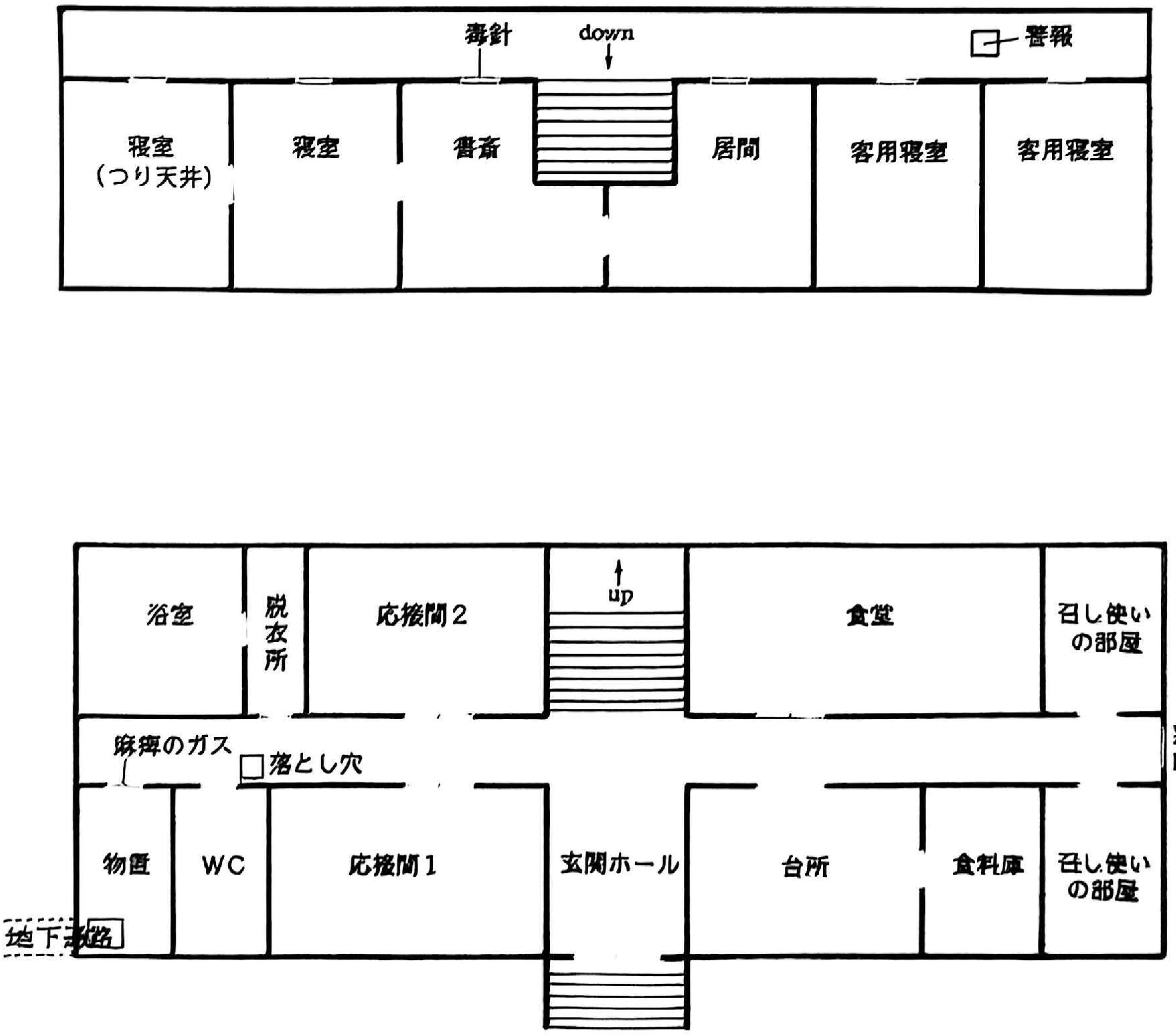
アレイアスは5レベルのシーフです。258ページの「戦士（親玉）」のデータを参照してください。ミッドリヴァ傭兵騎士団の隊員も同ページ「戦士（腕利き）」のデータを使ってください。

ナイトシェードのデータは　敏捷度18　移動速度18　攻撃点14　打撃点10　回避点13　防御点8　生命点／抵抗値13／15　精神点13／14　シーフ8　ソーサラー3　ファイター3

マーティは敏捷度18　移動速度18　攻撃点15　打撃点10　回避点13　防御点8　生命点／抵抗値　14／14　精神点15／14　シーフ5　セージ3　プリースト（チャ・ザ）2

カインズは敏捷度10　移動速度10　攻撃点14　打撃点14　回避点13　防御点8　生命点／抵抗値18／15　精神点14／14　ファイター5　シャーマン4　シーフ3　です。

ドゥーガンの館



冒険談その84 ORIGINAL 歌い鳥と吟遊詩人

●対応機種：未使用　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：吟遊詩人マリギオン　●舞台：グロザムル山脈
発生条件：パーティに「ピース」「ララバイ」「チャーム」「ノスタルジィ」のどれかを憶えている、バード技能を持つキャラクターがいること

Guide

呪歌そっくりの歌を歌う幻の鳥「シングバード」を乱獲しようと企む悪どい賢者を捕まえるため、グロザムル山脈に入った冒険者たち。しかしもとより険しくつらい山道には、先に登った賢者たちが仕掛けた罠にあふれています。

傷つきながらも賢者の一行に追いついた冒険者たちでしたが、最後の罠にはまり、鳥を捕まえる手助けを要求されます。断った詩人が剣の一撃に倒れたのを見て恐慌に陥った小鳥たちは、思いがけない恐ろしい力を発揮したのです。

はたして冒険者たちはこの危機を乗り越えることができるでしょうか？

導入　ブラードの冒険者の店に入ると、慌てた様子の一人の若者が話しかけてきます。彼は吟遊詩人のマリギオンと名乗り、わけあって、急いでグロザムル山脈に登らなくてはならないのだが、道中に危険が多いと思うので、同行者を捜しているのです。

彼は以前、グロザムルの山中で変わった小鳥を拾いましたが、それは「シングバード」と呼ばれる呪歌に似た歌を歌う貴重な鳥だったのです。「ソル」と名付けられた小鳥は、詩人と一緒にあちこちで歌を披露していたのですが、オランに行ったときに「目的のためには手段を選ばない」と有名な、悪どい賢者（アダル）の目にとまってしまったのです。

シングバードは数多くの呪歌を知っていることから、魔法生物の一種ではないかといわれています。賢者は盗賊を雇って詩人を襲い、ソルを奪い去ってしまいました。賢者はグロザムルにソルに似た鳥の群れがいるとの情報を手に入れたらしく、ソルをオトリに、シングバードを一網打尽にしようとしているのです。

詩人は報酬として、5000ガメル近い価値のあるエメラルドを約束します。

本編　苦難の道を越えて

グロザムルの山は非常に険しく、シングバードの群れがいる山頂近くへは道もなく、崖や深い藪を乗り越えて行かなくてはなりません（このおかげで今まで見つかっていなかったのです）。

藪には6～8人ぐらいの集団が歩いた跡やたき火の跡が残っています。しかし、そんな藪の中には賢者一行が追っ手を食い止めるために仕掛けた、落とし穴（発見の目標値13。深さ3メートル）や、獣を捕るときの逆さ吊りの罠があります。

崖では落石が起こり、川では橋を支えるロープに傷が入れられています（ちなみに、賢者たちは帰りのときのために、支柱と橋とを長いロープで結んであります。このロープをたぐれば、橋を簡単にかけなおせるのです）。

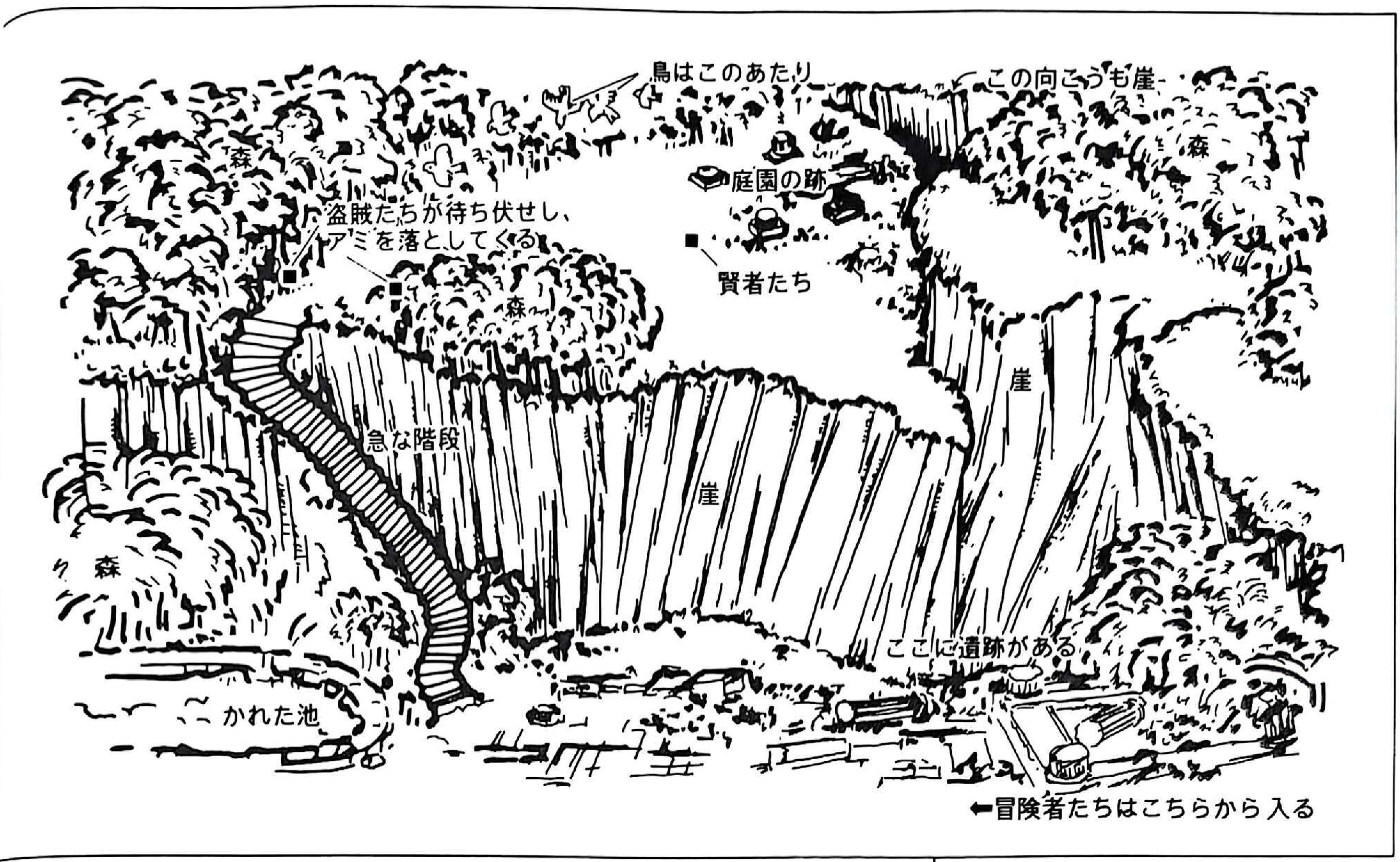
川をはさんだ崖には、小さな足場があるので、橋を使わずともなんとか渡ることはできます。

再び藪が生えるようになり、足跡がはっきりとしますが、それに誘われて進んで行くと、ジャイアント・バットが10匹ほどいる洞窟の前に出ます。洞窟の入口には人が通った跡があります。これも罠で、洞窟の深さは20メートルしかありません。

引き返して藪の足跡をよく調べると、一カ所で別の方向へ向かっています（巧妙に隠してあったのです）。

そちらへ進むと、やがて古代の住居があったらしい、朽ち果てた遺跡が現れます。崖のそばに建つ家は生い茂る木々に押し潰されて全壊状態です。庭だった場所には、壊れた彫像や枯れた池があり、ゆがんだ石の階段が崖の上へと続いています。

階段の途中まで上ると、上から賢者（アダル）と盗賊のリーダーが姿を現します。賢者は「やっぱり追って来たのか、しつこいやつだ」と言って、盗賊リーダーになにやら合図をします。盗賊たちは丸太や石、彫刻などを落としてきます。通常の戦闘と同様に判定し、攻撃が当たった場合は、丸太は打撃力10、石は6、彫刻は20で判定してください。5～8回、ものを投げ落とすと、賢者と盗賊はひとまず下がります。



歌い鳥の森周辺

崖の上には庭園の名残と森があり、森にはシングバードたちが群れています。賢者はソルらしい小鳥を手に庭園の中央に立っています。周囲には盗賊リーダーを含めて２人の盗賊がいます。

賢者たちに近づこうとすると、頭上から網が落ちてきます。同時に周囲から４人の盗賊が現れ、網の中でもがく冒険者たちをまとめて縛り上げます。

賢者は勝ち誇ったようすで、近づいてくると、マリギオンに冒険者の命が惜しければ「サモン・スモール・アニマル」の歌を歌ってもらおうと言います。ソルをオトリにしようとしたのですが、ソルは怯え切ってしまい、役に立たないのです。

網から出されるときに、冒険者たちが何かしようとすると、詩人は考えがあるからおとなしくするように、もし、鳥たちに異変が起こったら、これで耳をふさぐように。そしてころあいを見て、おだやかな曲を歌うように言って、冒険者に蜜蝋の入った小袋を渡します。盗賊たちは油断しているのか、網はゆるめられたままですが、武器は油断なく突きつけています。

賢者の前に連れて行かれた詩人は、歌うことを拒否し、ソルをつかんでいた手を払って、鳥を自由にします。賢者は怒り、盗賊リーダーが詩人に切りつけます。倒れた詩人のそばに舞い降りたソルが、悲鳴のような声をあげると、とたんに森にいた鳥たちも悲鳴をあげて、飛び交い始めます。鳥たちは恐怖と狂気の歌を歌い始め、それを聞いた賢者と盗賊たちは、剣でお互いを切り合ったり、崖から飛び降りて行きます。

耳をふさいでいなかったキャラクターがいた場合は、精神抵抗力に－２のペナルティを受けた値で、抵抗しなくてはなりません。失敗すると混乱状態になって暴れだします。

誰かが「ピース」「ララバイ」「チャーム」「ノスタルジィ」のどれかの歌を歌いだすと、徐々に鳥たちの混乱はおさまって行きます。鳥の歌がおさまれば混乱もおさまります。

マリギオンはまったく身動きしませんが、耳を押さえているせいで、ケガ自体は大したことはありません。

結末 賢者と盗賊の一味は全滅しています。マリギオンはソルを群れに帰そうとしますが、小鳥は詩人から離れません。山を降りた詩人は、約束どおりエメラルドを渡してくれます。

この冒険の経験点は1500点です。

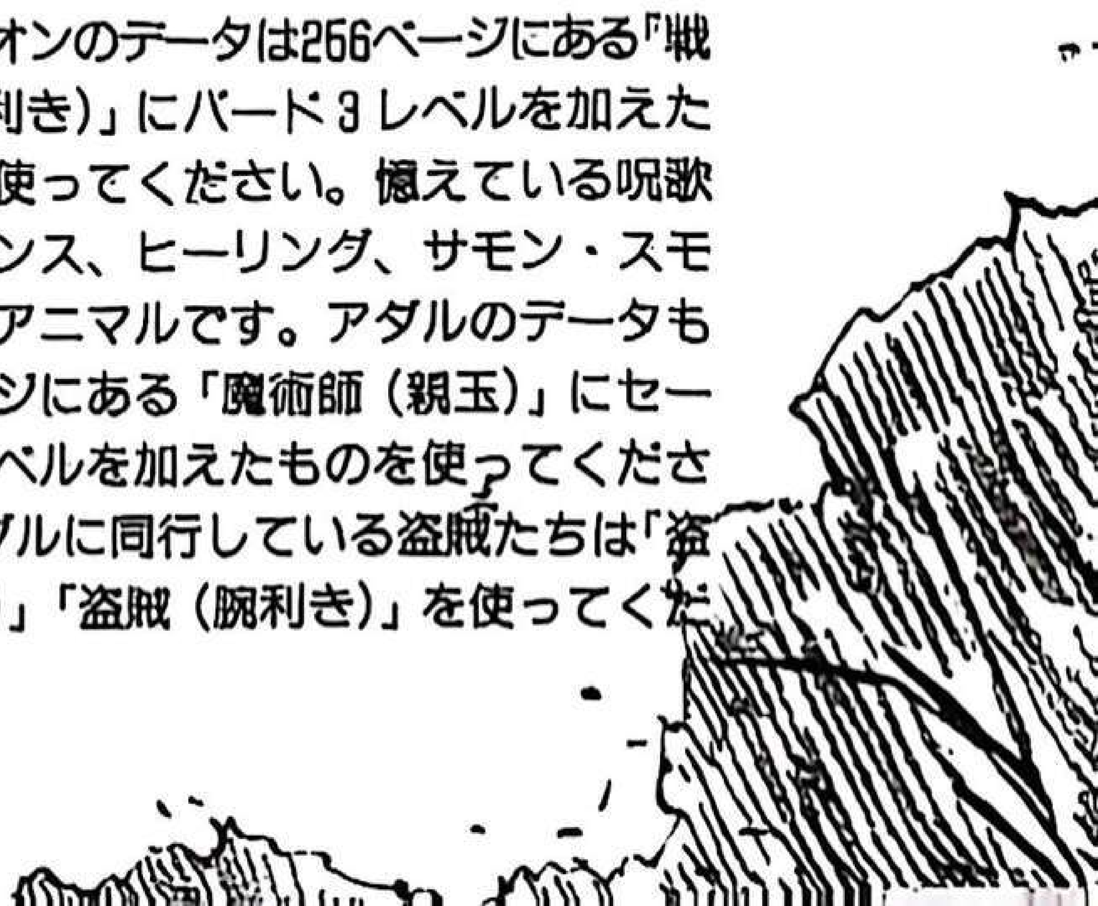
Advice

シングバードは生き物の感情を感じ取ることができ、また直接、感情にうったえかける歌を歌うことができます。

シングバードの森で、強い恐怖や苦痛の感情を出すと、鳥たちはそれを増幅する歌を歌ってしまうのです。ですから冒険者たちが盗賊を殺した場合も、同様の反応が起こりますので注意してください。

シングバードのデータは255ページを参照してください。

マリギオンのデータは256ページにある「戦士（腕利き）」にバード３レベルを加えたものを使ってください。憶えている呪歌は、ダンス、ヒーリング、サモン・スモール・アニマルです。アダルのデータも同ページにある「魔術師（親玉）」にセージ４レベルを加えたものを使ってください。アダルに同行している盗賊たちは「盗賊（並）」「盗賊（腕利き）」を使ってください。



冒険談その85 ORIGINAL

呪われたチャンピオン

●対応機種：未使用　●対応レベル：３～４レベル
●依頼主：エレミアの冒険者の店の主人　●舞台：エレミア
●発生条件：エレミアの冒険者の店からの仕事を解決していること

Guide

エレミアの冒険者の店の主人には、友人に拳闘士のチャンピオンがいるのですが、最近、妙に調子が悪いらしく、主人は冒険者たちに、ようすを見てきてくれないかと依頼します。

確かにチャンピオンの戦いぶりには不審な点が多く、直接会って話を聞いてみると、試合前になると原因不明の痛みや、不快感に襲われて、本気を出すことができないのです。

原因を調べるうちに、誰かがチャンピオンに呪いをかけていることがわかるのですが、犯人はいったい？

導入 エレミアの冒険者の店へ行き、主人に話しかけると、主人は前回の仕事の礼に、明日行われる拳闘試合の券を差し出します。券といってもグループで入れるボックス席のような高価な券です。実は昨年のチャンピオン（レディオン）は主人の親友で、この券も友人からの招待なのです。しかし主人はどうしても抜けられない用件があることと、気がかりな点――チャンピオンの不可解な連敗――を調査してもらいたくて、冒険者たちにこれをゆずろうと持ちかけたのです。承知すれば親父は券と、レディオンへの手紙（冒険者たちに調査をしてもらうとの知らせ）を渡します。

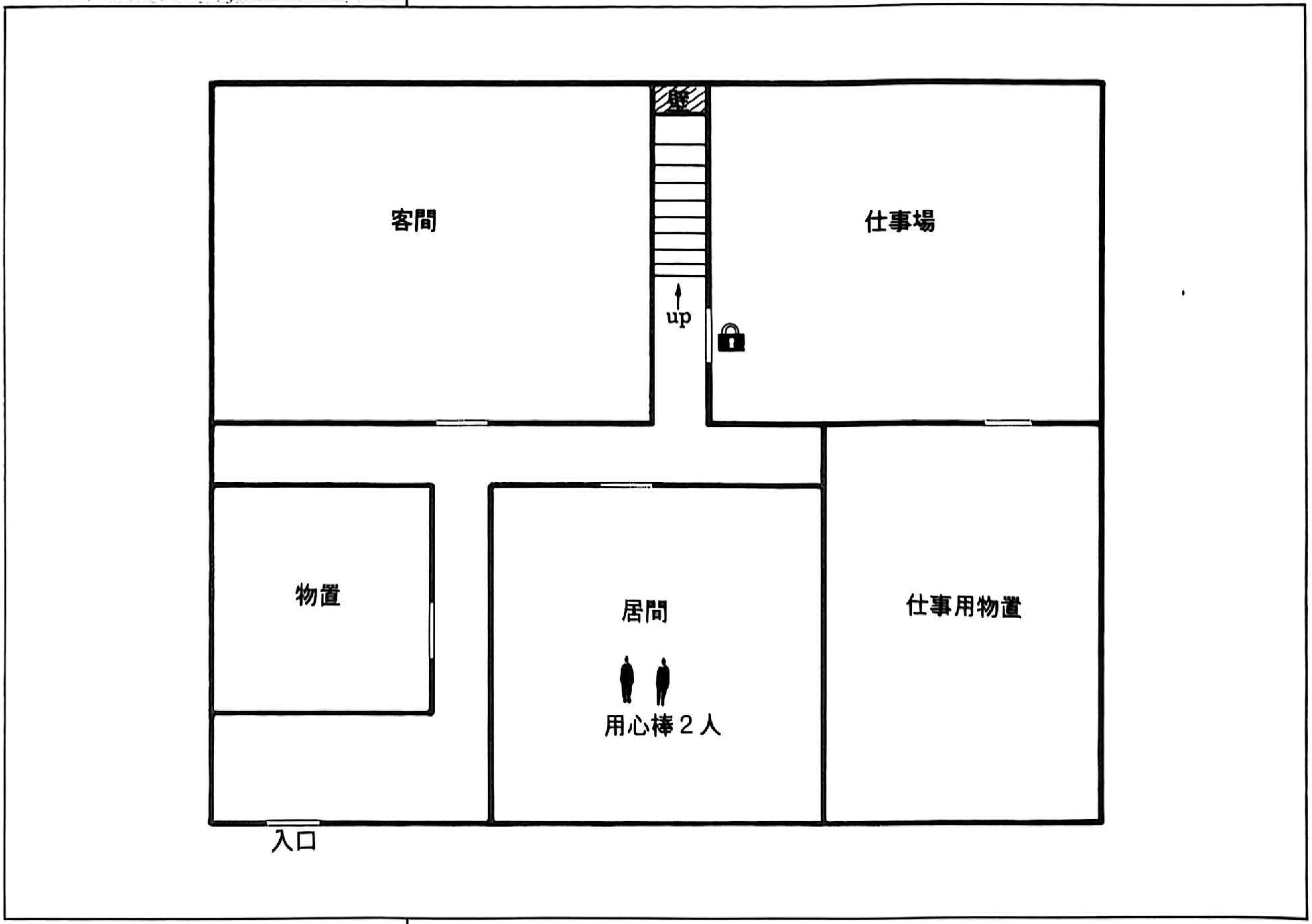
本編

不可解な敗因

チャンピオンとは試合前には会うことはできません。係員に券を見せるとボックスまで案内され、レディオンからは試合後、控室へと案内するように言われているので、あとで迎えに来ると言われます。

試合はレディオンの優勢で始まりますが、突然レディオンのようすがおかしくなります。顔をしかめて左腕をかばうような動きを見せます。もう少しで負けそうになるのですが、敵の不意をつき、逆転の一撃を決めてかろうじて勝利します。

約束どおり、係員がやってきてレデ



占い師の家／１階

ィオンの控室へ案内してくれます。控室にはチャンピオンとマネージャーがいます。

チャンピオンは手紙を受け取ると、最近の不調は突然襲ってくる痛みだと言います。痛みは病気ではなく、どうやら呪いのようなのですが、誰が仕掛けているのか、調査しようにもレディオン本人が調査するわけにいかず、友人に助けを求めたのです。

呪いをかけるほど、レディオンを憎んでいるのは、試合の痛手で背骨を負傷し、闘士生命を断たれたガリオか、かつての仲間で、レディオンに不正を暴かれて魔術師ギルドから追放されたベルエスくらいです。

しかし、いざ調査してみるとガリオは恨みを捨てて、若い闘士を育てようとしており（マネージャーの紹介で闘士仲間から情報を得ることができます）、ベルエスは密かに行っていた錬金術の実験中に爆発が起こって死亡しています（魔術師ギルドが、ベルエスの住んでいた場所を知っており、そこへ行くと周囲の住人から情報を得ることができます）。

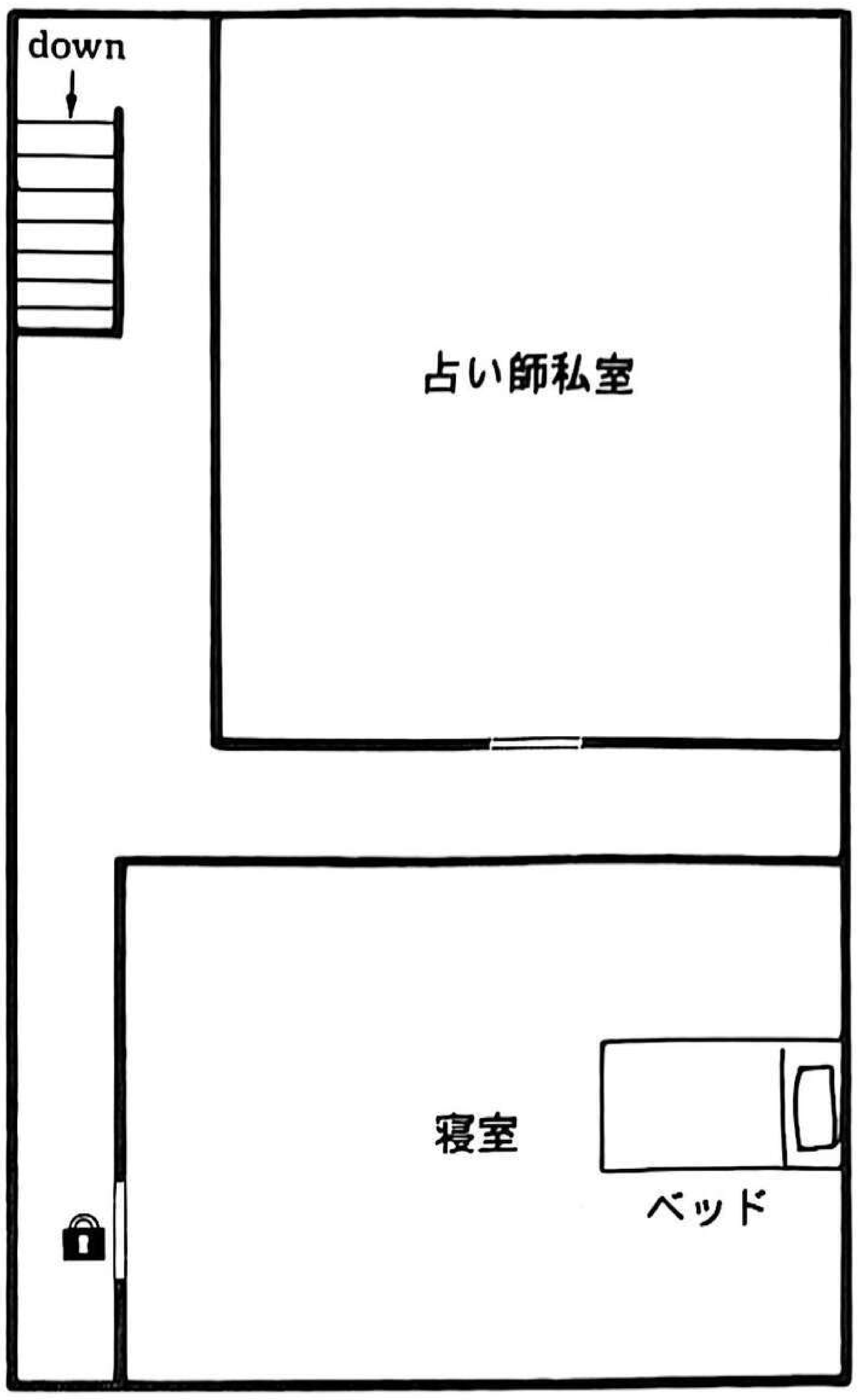
あらためて情報を集めてみると、マネージャーから、レディオンが負けて喜ぶ者に、賭けの胴元をやっているフェウズがいると教えられます。

フェウズを調べると、彼が仕事を始めるようになってから、レディオンが負けるようになっています。

フェウズに会いに行くと、彼はスラムにある占い師のところへ行くところです。その占い師は怪しげなまじないを行うので、裏世界では知られています。

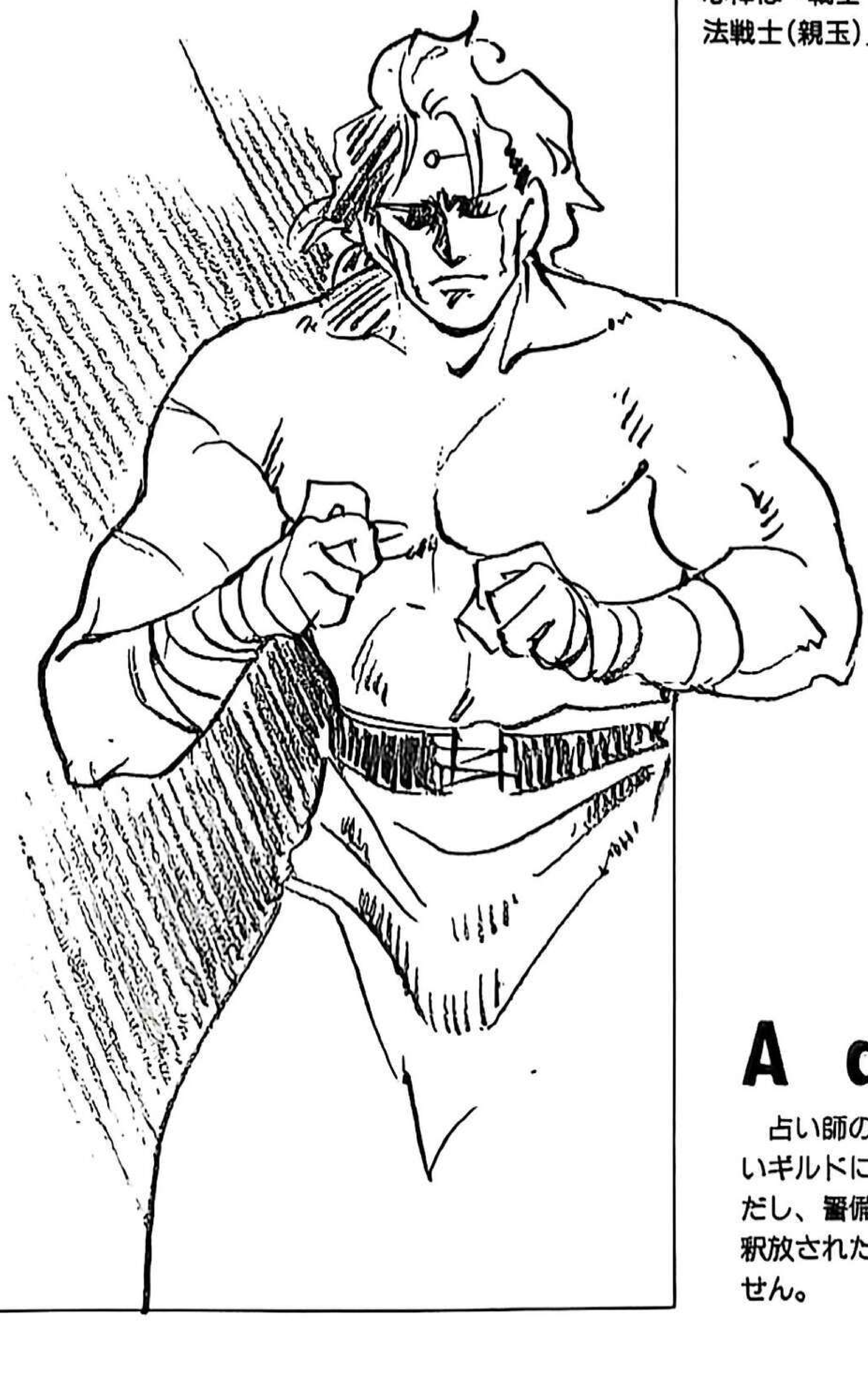
占い師の家には用心棒が２人います。占い師に詰め寄れば、フェウズに頼まれてチャンピオンに呪いをかけていたことを白状します。

結末 犯人を見つけ出したことで、呪いは解かれ、チャンピオンは無敵の強さを取り戻します。彼は冒険者たちに一人1000ガメルの報酬をくれます。得られる経験点は2000点です。



2階

フェウズのデータは256ページにある「盗賊（腕利き）」を、占い師は「暗黒神官（腕利き）」、用心棒は「戦士（腕利き）」と「魔法戦士（親玉）」使ってください。



Advice

占い師の処分ですが、警備兵か魔法使いギルドに突き出せばいいでしょう。ただし、警備兵に処分をまかせた場合は、釈放されたあと、逆襲に来るかもしれません。

冒険談
その86
ORIGINAL

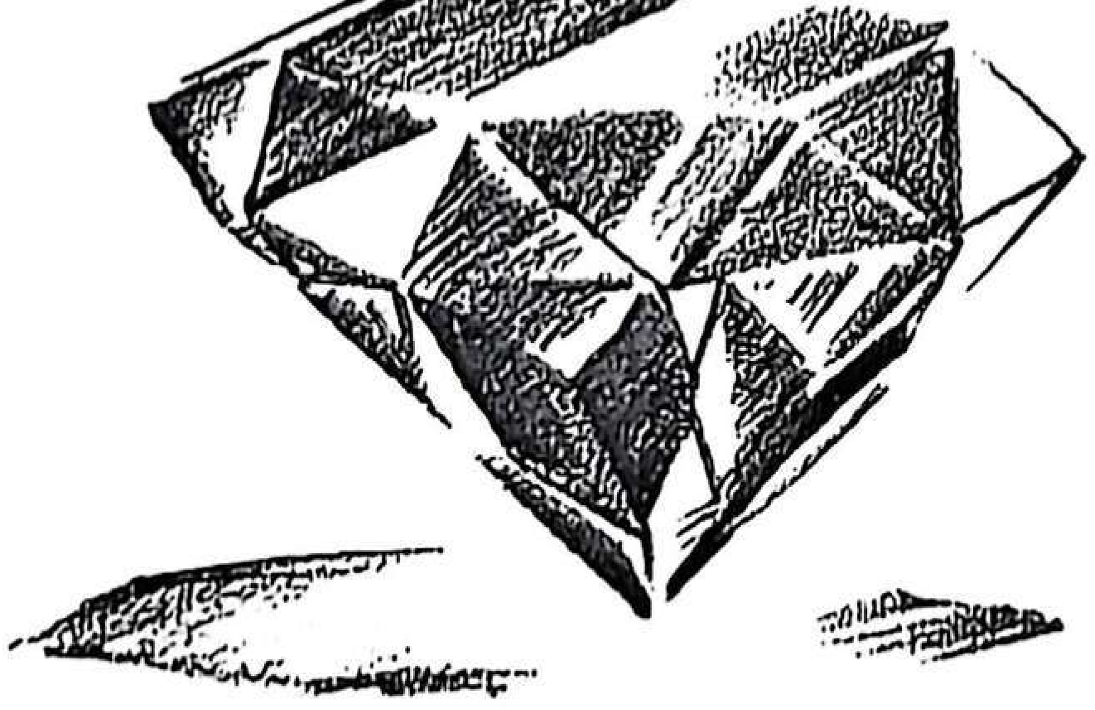
ライバル貴族

●対応機種：未使用　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：オランの貴族ハーミル　●舞台：オラン
●発生条件：パーティにシーフ技能の高いキャラクターがいること

Guide

貴族の依頼と聞いて、さまざまな期待を抱いて駆けつけた冒険者に言い渡された仕事は「誘拐された犬の奪回」。

しかし、ことはただの誘拐ではありませんでした。冒険者たちは、いつの間にか王への献上品をめぐるライバル貴族たちの争いに、巻き込まれることになってしまったのです。



導入　オランの冒険者の店へ行くと、ハーミルという貴族から仕事の依頼が来ていると告げられます。ハーミルの館へ行くと一通の手紙（脅迫状）を見せられます。手紙には「お前の大事にしている犬を返してほしくば、ブラックダイヤを持って、明後日の日暮れ、チャ・ザ神殿の裏手に一人で来い」と書かれています。手紙は昨日届けられました。犬とはハーミルの妻（故人）が可愛がっていた珍種で、５日ほど前から姿が見えなくなって心配していたのだと言います。

この手紙をハーミルに送ってきたのは、昔からいざこざが絶えない、ライバルの貴族ロイゾフです。ハーミルとロイゾフの一族は、年に一度、王に献上品を貢ぐ習慣を続けているのですが、手紙で請求されているブラックダイヤは、今回の献上品なのです。

報酬は一人1000ガメルです。

本編　だまされた冒険者たち

ハーミルは冒険者たちの一人が彼に変装し、ブラックダイヤのニセモノを持って約束の場所へ行くように言います。本物のブラックダイヤには魔力があるので、ニセモノにも魔法（クリエイト・デバイス）がかかっています。

ハーミルは念のために、ライバルのロイゾフの屋敷の場所を教え、何があっても犬を連れ帰るように言います。

約束の時間にチャ・ザ神殿の裏手へ行くと、暗くなってから３人組がやってきます。一人は小型犬が入るサイズのカゴを持っています。

３人組のリーダーらしい男が、ブラックダイヤを持ってきたか尋ねます。ニセモノを見せると、一人がなにやら妙な言葉をつぶやいて「ニセモノだ！」と言い、とたんに３人組は逃げ出そうとします。冒険者たちが姿を現すと、同じように敵側にも助っ人がやってきます。

助っ人と戦ううちに、犬を連れた男は逃げ去ってしまいます。犬を取り返すには、ロイゾフの屋敷へ行くしかありません。

ロイゾフの屋敷へ忍び込むと、ロイゾフ本人が話し合いに出てきます。ロイゾフが言うには、もともとブラックダイヤは彼の持ち物で、ハーミルが盗み出したのです。犬をさらったのはよくないことだが、仕方なかったのだと言います。信用できないなら、入手に力を貸してくれた「奇跡の店」の主人に聞いてほしいと言います。

実際に「奇跡の店」の親父に尋ねると、ブラックダイヤはロイゾフの要請で手に入れたものだと言います。３人組の一人がつぶやいた呪文は、ブラックダイヤの魔力（「ルーン・シールド」魔法をさえぎる白い光の壁を作りだす）を発動させるコマンドワードなのです。

冒険者たちが信用できるとわかれば（「奇跡の店」の親父と面識があれば信用されやすいでしょう）、犬を渡してブラックダイヤを取り戻してくるように依頼します。報酬は同じ1000ガメルです。

犬を連れていれば、簡単にハーミルの部屋まで入ることができます。しかし、たとえ真実を突きつけても、ハーミルはブラックダイヤを渡そうとはしません。そのうち、用心棒を４人呼びます。しかし注意しなくてはいけないのは、悪人とはいえ、王族につながりのある貴族を冒険者ごときが殺すと、トラブルが起きる可能性があります。生かしたまま捕らえて、ブラックダイ

ャを取り戻したあと、処分については ロイゾフと相談したほうがいいでしょう。ブラックダイヤはハーミルの部屋にある、隠し金庫に入っています。ロイゾフからコマンドワードを聞いていれば、唱えると白い光がダイヤ（と持っているキャラクター）を包みます。

結末 ロイゾフが事件の全容を王に報告したことで、ハーミルは地位を下げられ、当分オラン国に出入りできなくなります。冒険者たちは報酬として一人1200ガメルを得ます。

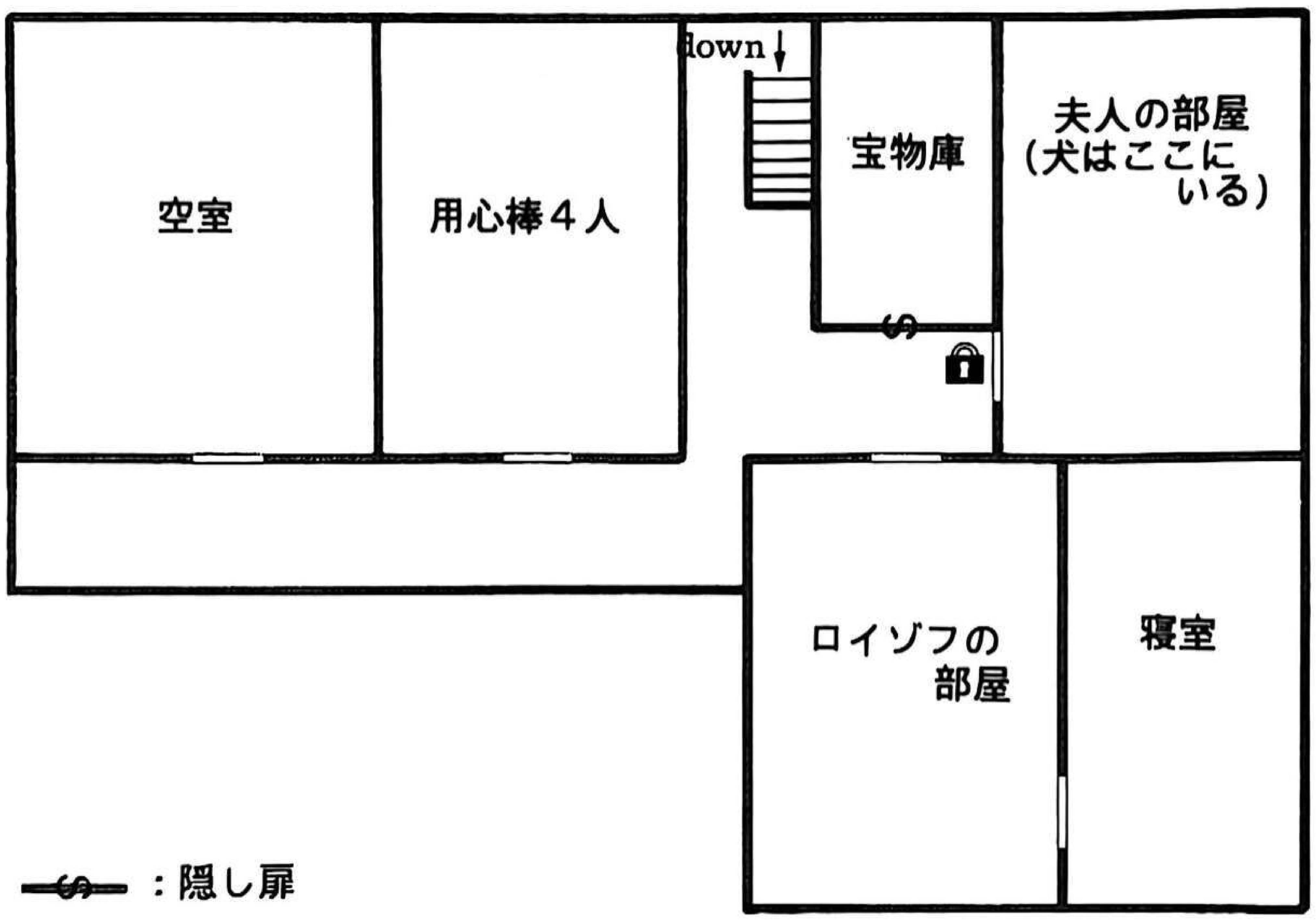
この冒険で得られる経験点は1500点です。

Advice

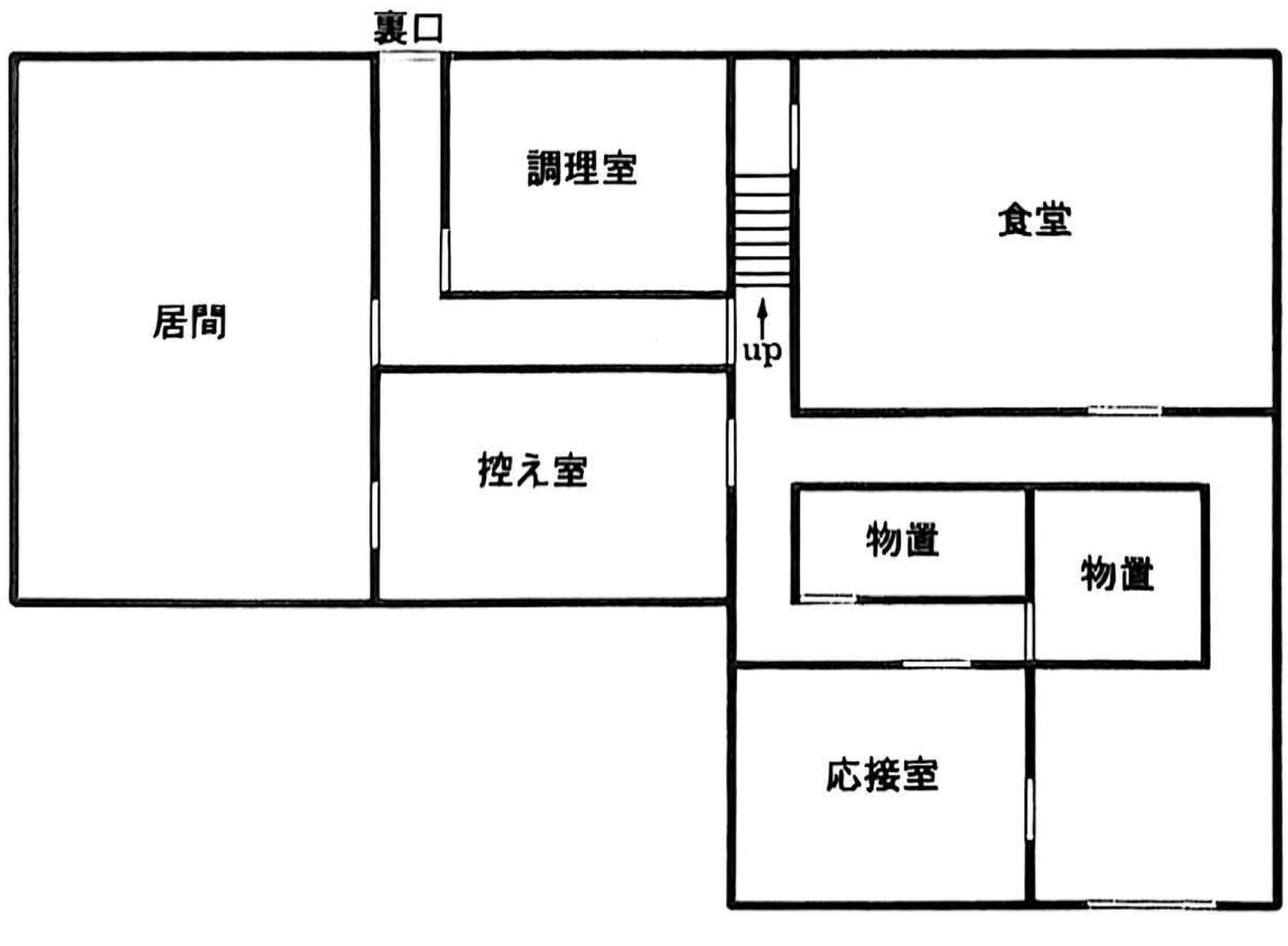
ロイゾフは地位のある貴族ですから、冒険者たちがうかつな行動をとると、衛兵に捕らえられたり、思いがけない逆襲を受ける可能性があります。この点をマスターは忘れずにプレイヤーたちに伝えておいたほうがいいでしょう。

敵、味方ともに、登場するNPCのデータは256ページにある「戦士（雑魚）」「戦士（腕利き）」「戦士（親玉）」の中から選択して使ってください。

ロイゾフの館／2階



1階



冒険談その87 ORIGINAL 石切場の遺跡と滅びた町

●対応機種：未使用
●対応レベル：３～４レベル
●依頼主：ホープの村長ケルシュ　●舞台：ホープの東にある古代の石切場
●発生条件：特になし

Guide

突然の大雨でホープ村に足止めをくった冒険者たちが、いざ村から出ようとすると、街道が土砂崩れで通れなくなってしまいました。

人々が困っているときに、村一番の老人が奇妙なことを言い出しました。村の近くに古代の遺跡があるが、そこに土砂を取り除く魔法の品があるらしいのです。

それは土の精霊に働きかけて、土砂を移動させる魔法の粉でした。それを使って街道を元どおりにした冒険者たちでしたが、今度は「理由もわからずに放棄された」石切場の謎にひかれて、残った粉を使います。すると現れたのは、神話時代に暮らしていたといわれる、「善良なトロール」たちの町だったのです。

導入 冒険者たちは突然の大雨に追われて、ホープ村の宿に入ります。雨は翌朝、きれいに晴れ上がったのですが、山すそにあった南への街道が、土砂崩れで埋まってしまったのです。

山の中を歩いて行けば、迂回できなくはないのですが、馬車の行き来ができません。冒険者たちにパダから人手を呼んできてもらおうか、との話が出たとき、宿の酒場に出入りしている常連の老人が「もう、60年近くも昔に、同じような土砂崩れを、遺跡から見つかった魔法の粉で、どけてしまったことがあった。あれが残っていればいいのだが」と言います。

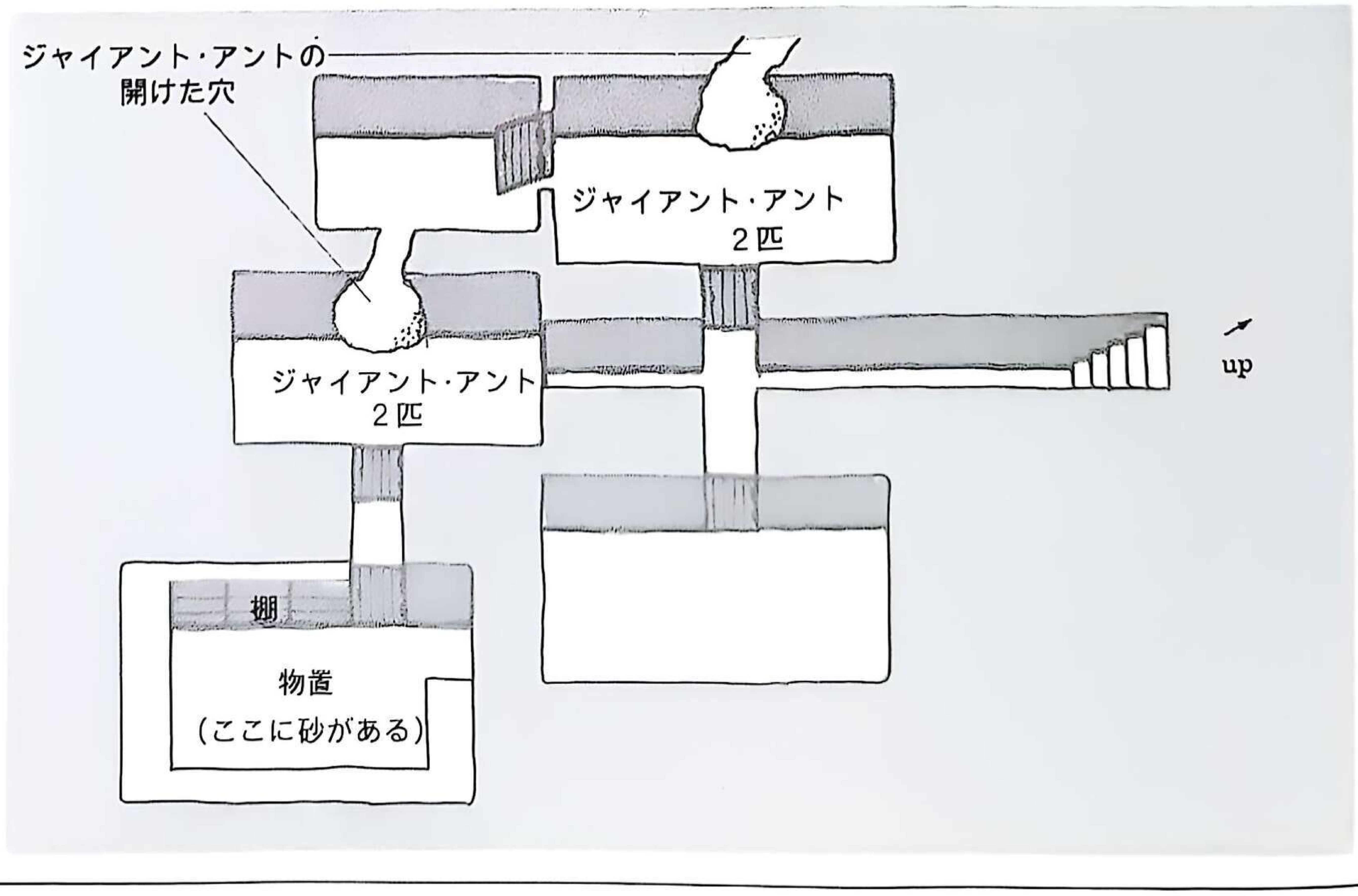
くわしく聞くと、村の北東にある遺跡で粉が見つかり、今でも残っているようです。もしも本当にそんなものがあれば、パダから人手を呼ぶよりも、ずっと早く街道を元どおりにすることができます。困っている村人たちは、冒険者たちに粉の捜索を頼みます。報酬はひとまず一人200ガメル。粉があり、街道を元に戻せたら、さらに一人300ガメルを払うと約束します。

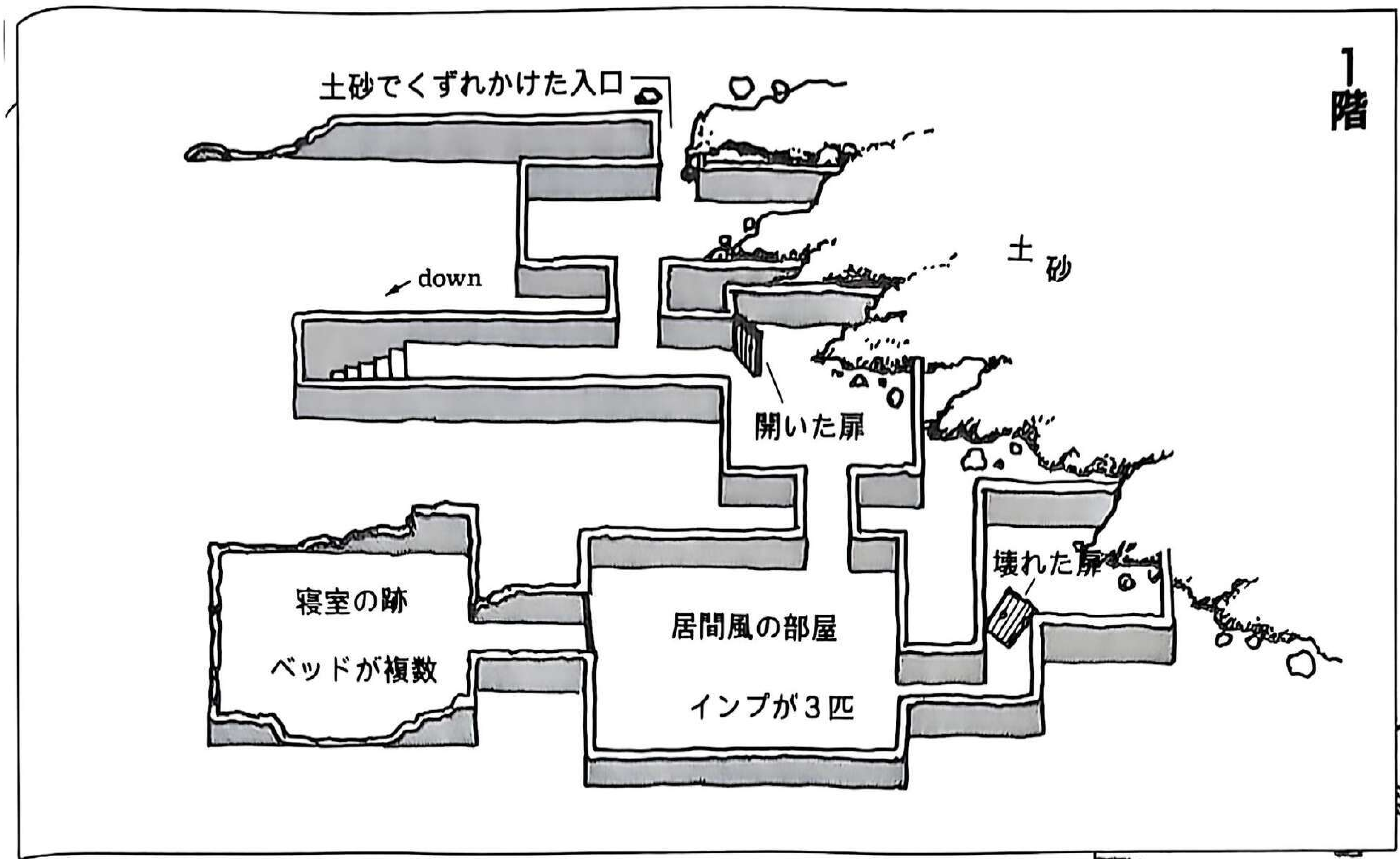
本編 街道は開いたけれど…

老人が言ったとおり、村の北東には遺跡があり、その奥に使い勝手のわからない謎のアイテム（土木工事用のアイテム）とともに「ノームの砂」が２包み見つかります。村へ戻り、砂を土砂崩れに使うと、土の中からずんぐりとした小人が出てきます。小人は「なにか用かい？」と尋ね、土砂をほかの場所に移動させるように命令すると、承知して土の中に戻ります。とたんに土砂が動き出し、周囲へ散らばっていきます。

街道が元に戻って喜んだ村人は、約束どおりの報酬500ガメルを払ってくれ

北東の遺跡／地下





遺跡にはジャイアント・スパイダーやジャイアント・センティピード、バンパイア・バット、バイソンがいます。254ページのデータを参照してください。トロールのデータも同ページにあるものを、そのまま使用してください。

ます。が、そのときに店の主人が「土砂といえば、村の東に古代の石切場があって、以前に都の賢者さんが調べに来ていたんだが、そこは何かの理由で、まだ石が取れるのに放棄してしまった場所らしいんだ。古代の遺跡も埋まっているようだが、積もった土砂がすごくて、くわしい調査ができなかったそうだ」と言います。

村の東には話どおり、古代の石切場の跡があります。ここで「ノームの砂」を使うと、街道のときと同じように土砂を取り除くことができますが、その量は膨大で、土砂がなくなった石切場跡には、すりばち状の深い穴があきます。ところが、その底には自然の岩が塔のようになったものがたくさん立ち並び、どう見ても村か町のように見えます。

町に下りると、塔に窓や戸が開いていることに気づきます。そのうち、戸の一つから、不審そうな顔をした、身長３メートル近い巨人（知名度11、トロール）が姿を現します。トロールは冒険者たちを見ると、精霊語で「町は土砂で埋もれたと思っていたのだが、お客人、何か知ってるかい？」と話しかけてきます。

ここは神々の戦いで、多くのトロールが野獣の心を持つようになった中、わずかに善良な心を残していたトロールたちの町です。彼らはひっそりと暮らしていましたが、ある日、邪悪な同胞のしわざだろうと思われる土砂崩れに襲われて、あっと言う間に埋もれてしまったのです。

トロールたちは大地の精霊の加護を受けていたので、死ぬことはありませんでした。しかし土砂に自由を奪われた状態では、大がかりな魔法を使うこともできず、やむをえず冬眠に似た仮死状態で今まですごしていたのです。

トロールたちは30人ほどおり、みんな今の世界の状態を聞きたがります(彼らは太陽に当たっても石にはなりません)。しかし、もはや世界が人間のものになっていることを知ると「我々はここにいてはいけない。姿を隠すべきだろう」と言い出します。町には邪悪な同胞から身を隠すための、結界を張るために魔法装置があるのです。

トロールたちは助けてくれた礼として、ダメージ減少を＋１する「防御の指輪」と、魔法抵抗に＋１する「耐魔の指輪」、水中でも呼吸ができるようになる「水の精の指輪」、魔力点25の魔晶石を１つずつくれます（指輪は人間サイズです）。

冒険者たちが町から出ると、しばらくして町はこつぜんと消え失せて、ただの石切場の跡が残るだけです。

結末 この冒険で得られる経験点は、街道を復旧しただけの場合は800点、トロールたちを助け出した場合は1500点です。

Advice

石切場が放棄されたのは、魔法王国時代の人々はトロールの町を守っていた壁を、知らずに切り出していたのですが、やがて町の存在に気づいて、トロールを起こすよりは、と放棄したのです。

トロールの町は、精霊の力を借りて自然の岩を使って造られた、芸術的な町です。善良なトロールたちの知的な雰囲気をうまく演出してください。

冒険談その88 ORIGINAL ヘドラ現る

●対応機種：未使用　●対応レベル：３～４レベル
●依頼主：オランのラーダ神殿　●舞台：オランのスラムと下水道
●発生条件：特になし

Guide

オランのラーダ神殿や、マーファ神殿からの依頼を受けて、下水道に発生している巨大動物の調査を始めた冒険者たちは、異変の原因が、魔力のこもった染料の廃液であることをつきとめます。

しかし、廃液の影響は動物の巨大化だけではすみませんでした。汚水の魔力は奇怪な魔法生物を生み出してしまったのです。

導入 オランにいる冒険者たちのもとに、ラーダ神殿から仕事の依頼があります。ここ数週間の間に、スラム近辺の下水道から、巨大なネズミやクモ、ムカデなどが出没するようになり、その原因をつきとめてほしい、というのです。報酬は一人600ガメルです。

本編 汚染された下水道

スラムで情報を集めると、犬ほどもあるネズミや、体長２メートル近いムカデとかが、野良犬や猫を捕らえて下水へ引き込んだなどの話を聞くことができます。下水道に下りられる場所は、何カ所かありますが、その中でもっとも巨大生物が目撃されている場所の下水は、毒々しい紫や、オレンジ色に染まっています。

下水の色について、スラムの住人に尋ねれば、それは近くにある「虹の布」という染物屋から流れてくる水のせいだとわかります。

「虹の布」は最近進出してきた染物屋で、ほかの店には出せない、美しく鮮やかな染物で人気の店です。店構えも大きく、商店の裏手にはがっちりとしたレンガ造りの工場が建っています。染物の秘密を盗まれるのを警戒して、工場の警備は厳重です。

下水道からなら「虹の布」の工場に近づくことができます。しかし、下水道の中にはジャイアント・ラット（巨大ネズミ）やジャイアント・センティピード（巨大ムカデ）、ジャイアント・スラッグ（巨大ナメクジ）などがうろついています。そして、工場につながる下水管の前には、体長２メートルの（尾を含むと３メートル近い）青黒いネズミがうずくまっています。

冒険者が近づくと、ネズミは体から昆虫じみた足や、触手を伸ばして威嚇します。何度か攻撃を受けると、青黒いネズミは「虹の布」に通じる下水管の奥へと逃げ込んでしまいます。下水管の太さは直径１メートルほどです。

これらの事柄をラーダ神殿に報告すると、神官は冒険者たちに、下水をサンプルとして採取してから、魔術師ギルドへ相談に行くように言います。

魔術師ギルドへ行くと、奥にある導師の部屋に通されます。導師は巨大な青黒いネズミの話を聞くと「そんなモンスターは聞いたことがない。新種だろうか？」と言います。下水のサンプルがあれば、それを持って一度部屋を出て行きますが、10分ほどしてから戻ると「あの水から非常に強い魔力と、動物の成長をうながす……簡単に言うと巨大化させる効力が確認された。あと多量の染料がまじっていたが、おそらくその染料になんらかの原因があるようだ」と告げます。

下水のサンプルを渡し、青黒いネズミについても話したなら、導師は不安そうな顔をします。「それほど巨大にはならないはずだが……もう少しくわしく調べてみよう。日をあらためて来てくれ」

導師は立ち去り、半日近くは会うことができません。

「虹の布」へ染料とモンスターの関係について問いただしに行くと、店員は冒険者をライバル店の嫌がらせか、スパイだと思い、用心棒と、染料の開発者である魔法使い（ノストー）を呼びます。魔法使いは冒険者たちの話が真実かどうか「センス・ライ」の魔法で確認します。

魔法使いは自分が作った染料がもたらした結果にうろたえますが、原因となった魔力を打ち消す「解毒薬」を作ろうと言います。それにはしばらく時間がかかります。

半日たてば、魔術師ギルドでの分析が終わります。結果、汚染された下水は、捕らえたものを取り込み、巨大化するモンスターを生み出してしまったのだとわかります。ほうっておけば、あのネズミはほかの生き物を取り込んで、ますます大きく強くなるでしょう。

「虹の布」へ行くと、工場から騒ぎの声が聞こえます。4メートルほどの大きさになり、ほかの生き物と融合して形がくずれた青黒いネズミが暴れているのです。この状態のネズミには、通常の武器の攻撃は効果ありません。

ネズミが工場から出ようとしているところで、魔法使いが「解毒薬」を持ってきます。

結末 「解毒薬」をあびせられると、ネズミはとたんに元気をなくします。通常の武器の攻撃も効果をあげるようになります。

ネズミが倒れたあと「虹の布」の主人と魔法使いは話し合って、染料の使用を中止します。

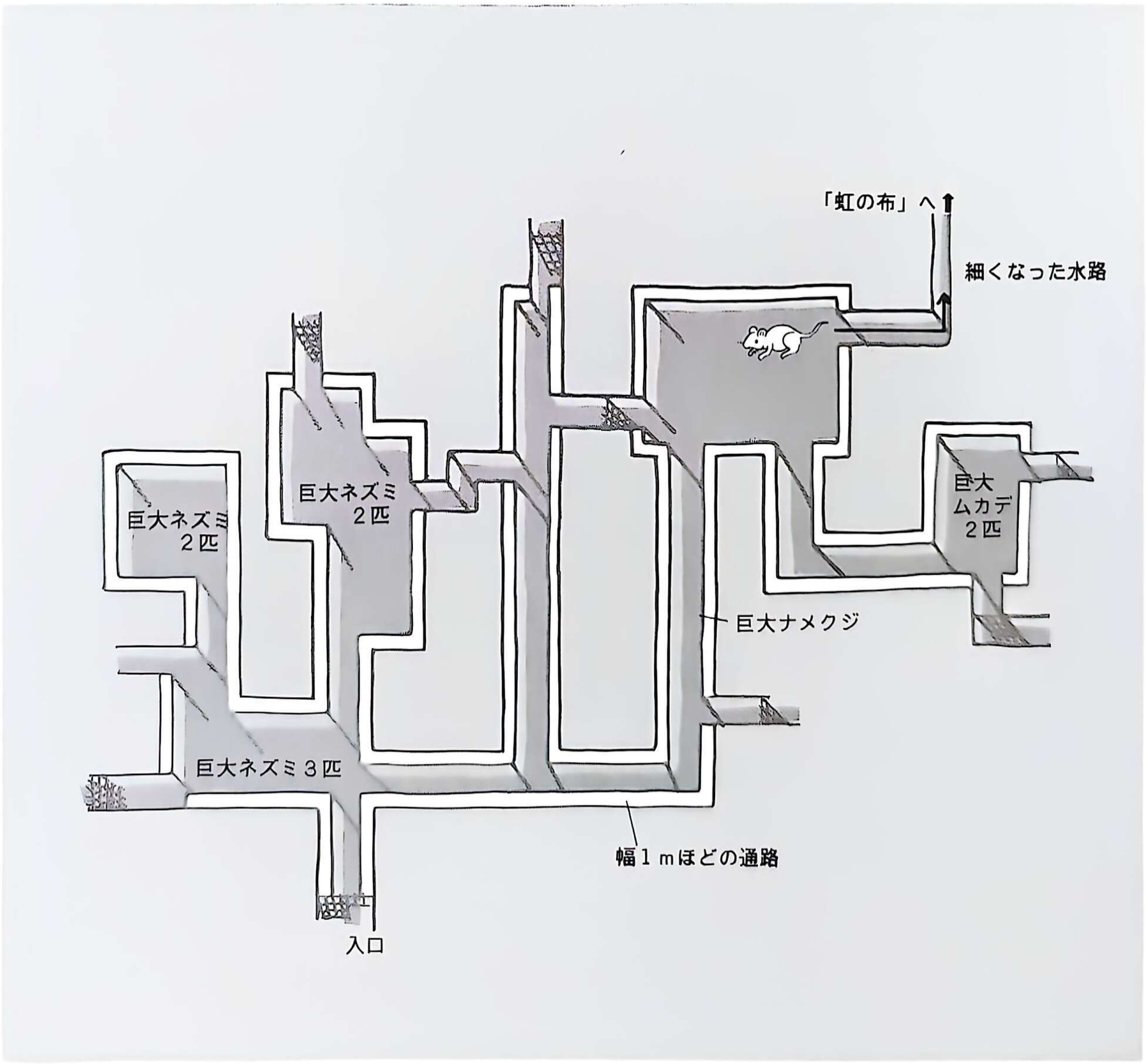
ラーダ神殿に戻れば、約束の報酬と経験点1500点が得られます。

Advice

染料の製造者、魔法使いノストーは善良な人物です。彼は自分が作り出した染料の秘められた効能について、まったく知りませんでした。「虹の布」の店主も、ややうたぐり深いものの、根は悪い人ではありません。

下水道の中にはジャイアント・ラットやジャイアント・センティピード、ジャイアント・スラッグなどがうろついています。254ページのデータを参照してください。「虹の布」の用心棒のデータは256ページにある「戦士（腕利き）」を、ノストーのデータも同ページの「魔術師（親玉）」を使ってください。変異を起こしたネズミ（ヘドラ）のデータは254ページにあります。

下水道



冒険談その⑧⑨ ORIGINAL 人騒がせなレシピ

●使用機種：未使用　●対応レベル：３～４レベル
●依頼主：エレミアの「考え込む野兎亭」の親父エルウッド　●舞台：エレミア
●発生条件：⑭「冒険者は珍味を求む」（P.40）か⑳「カルーラの巣」（P.52）のシナリオのうち、どちらか１本をクリアしていること

Guide

「考え込む野兎亭」の親父は、ひょんなことから古代王国時代の料理書を手に入れました。冒険者たちは、そこに記されたレシピを完成させるのに必要な「王様キノコ」の入手を頼まれ、キノコの宝庫と呼ばれる洞窟へ向かいます。

導入　エレミアの冒険者の店へ行くと、「考え込む野兎亭」の親父から、すぐに来てほしいという伝言が届いています。

「考え込む野兎亭」には、親父と１人の老魔術師がいて、事情を説明してくれます。

店の親父はひょんなことから、古代王国時代の天才料理人フーシェの料理書を手に入れました。親父は自分では、古代王国語を読み解くことができないため、店の常連客である老魔術師に翻訳を頼んだのです。翻訳は完成したのですが、そのレシピには入手が難しい材料が使われていました。今回の依頼は、その材料「王様キノコ」を手に入れることです。

この付近で「王様キノコ」が採取できるのは、エレミアから数日離れたところにある洞窟だけです。親父は、前払いで一人500ガメルの報酬を払い、それとは別に小さな籠にいっぱいの「王様キノコ」を2000ガメルで買い取ることを約束します。

冒険者たちが依頼を引き受けることにすると、老魔術師は、料理の完成が楽しみだと言いながら帰って行きます。

本編　キノコ狩り

洞窟の入口を発見するまでの行程に、特に障害はありません。

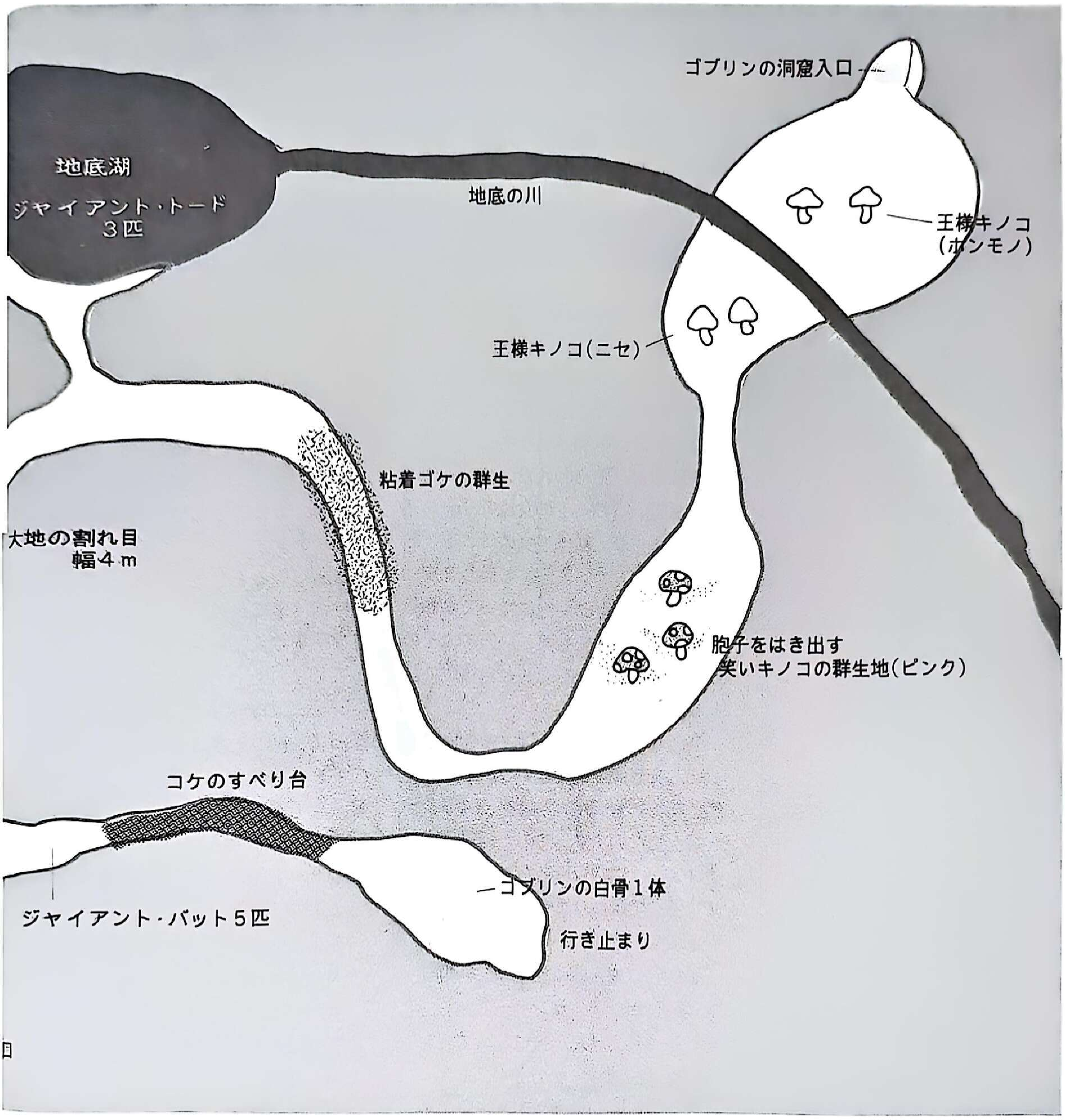
洞窟内は、全体に湿気を帯びて滑りやすくなっており、床は色とりどりのコケやキノコで覆われています。ただし、この中には白いキノコは見当たりません。この洞窟の中で白いキノコは「王様キノコ」だけだということは、出発前に聞かされています。

洞窟の中には、自然の罠がたくさん

待ち受けています。コウモリの襲撃や、生き物が通りかかると胞子を噴き出す笑いキノコ、うっかり踏み込むと動けなくなる粘液ゴケの群生地などがあるでしょう。

洞窟の最深部では、地底の川が行手を阻んでいます。川をはさんで両側の岸に白いキノコが生えていますが、このうち手前にあるキノコはニセモノで、地面から摘み取るとすぐに黒く変わってしまいます。

川を渡ろうとすると、洞窟の奥に住みついたゴブリンの一党が襲いかかってきます。ゴブリンたちの戦力は、普



通種4体、ゴブリン・シャーマン1体、ホブゴブリン2体です。

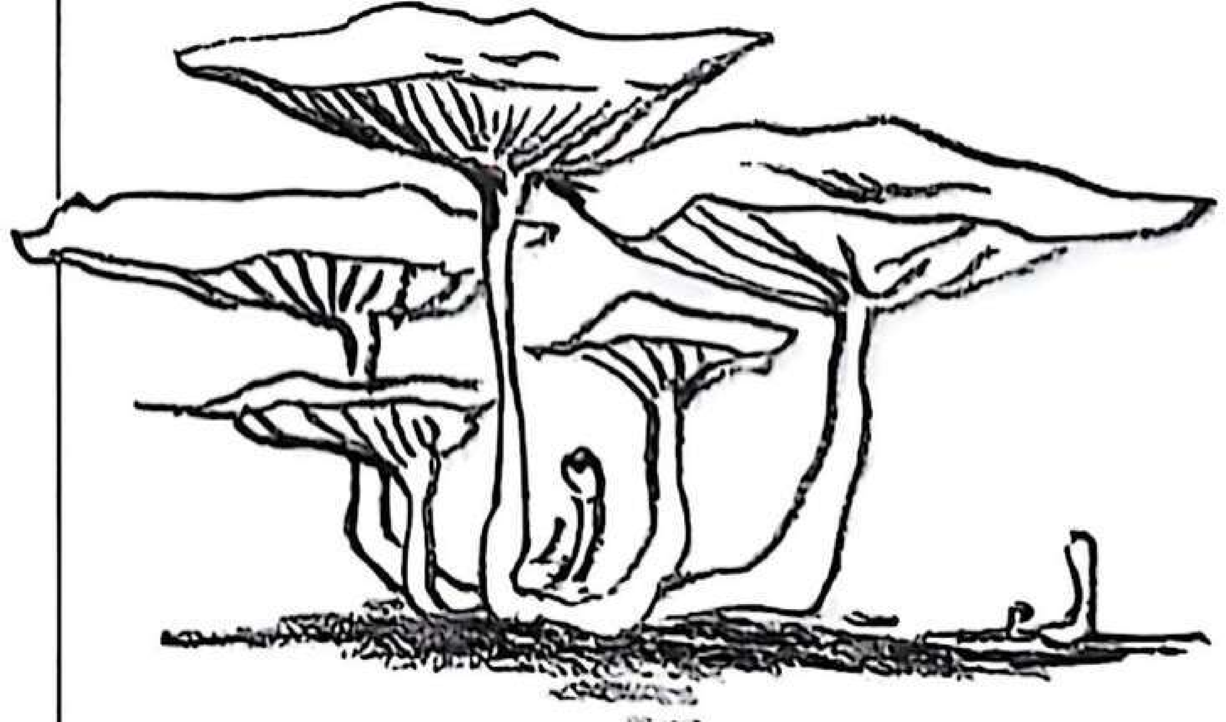
結末 ゴブリンたちを排除すると「王様キノコ」を手に入れることができます。

「考え込む野兎亭」にキノコを持ち帰ると、親父はさっそく料理の試作に取りかかります。冒険者たちも試食をしていくようにと勧められますが、でき上がりを待っているうちに厨房で異変が起こります。料理を煮込んでいる鍋から、もくもくと紫色の煙が噴き出し、その中で小さな雷がパチパチとはじけだします。厨房の外にいるキャラクターには、「なんだこれは！」と叫ぶ店の親父の声が聞こえます。雷はしだいに大きくなり、やがて料理は鍋ごと爆発します。店の中にいたキャラクターは吹き飛ばされて軽いダメージを受けます。

みんなが腰をさすっていると、レシピを翻訳した老魔術師がやってきます。「いや～すまんのう、あんたから預かった料理書とわしの錬金術の研究書が、途中で入れ替わってしまったようじゃ」

この冒険で得られる経験点は、1500～2000点です。

ゴブリンたちについては254ページを参照してください。



Advice

最後の戦闘では、キャラクターの状態によってゴブリンの数を増減させ、バランスよく調整してください。

冒険談その90
ORIGINAL

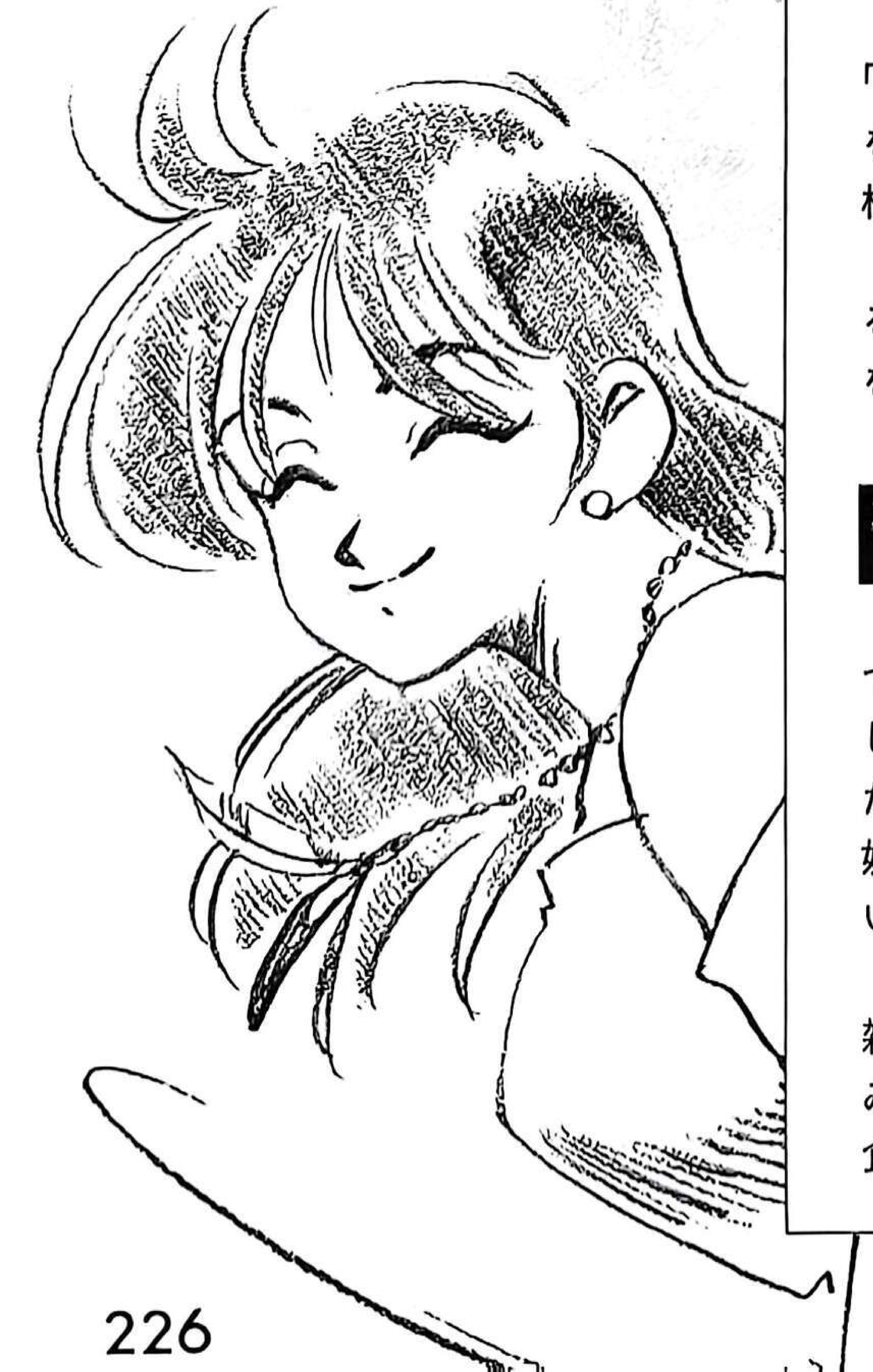
お嬢様はグラスランナー

●使用機種：未使用　●対応レベル：３～４レベル
●依頼主：冒険者（ケレス）　●舞台：フロス
●発生条件：グラスランナーがいること

Guide

ある戦士から、「魔術師に連れ去られた女性(実はグラスランナー)を助けるのに協力してくれ」と依頼されます。

グラスランナーがパーティにいなければ、この戦士は依頼に行きません。



導入　フロスの冒険者の店で、ケレスという冒険者らしい戦士から「仲間が、ガーバンという名の、変な魔術師にさらわれた。助け出すのに協力してくれ」と、依頼されます。

依頼主は「さらわれたのは、一緒に旅をしているバードの女性でリージアといいますが、私は彼女のことを〝お嬢様〟と呼んでいます」と話します。冒険者たちがその女性について尋ねるなら、彼は「とても美しい方で、その歌声も宝石のようです」と自慢げに話します。

おそらく冒険者たちは、その女性を美化して想像するでしょう。しかし、実はその「お嬢様」とはグラスランナーの女性なのです。念のため言っておきますが、彼は冒険者たちをからかっているのではありません。いたってマジメです。

彼は特に念入りに聞かれない限り、「お嬢様」がグラスランナーであることをしゃべりません。彼にとって「お嬢様」は「お嬢様」なのです。

冒険者たちが依頼を引き受けてくれるのなら、一人につき500ガメルの報酬を約束します。

本編　うるわしの君

フロスでは、魔術師について、いくつかの情報を入手することができます。しかし、どの情報も「マジメな人だった」ことを示します。「唯一の欠点は、妖精族を非常に毛嫌いしていた」ぐらいなのです。

村でしばらく情報収集を続けると、雑貨屋の主人が「あの老魔術師は、好みが180度変わってしまったそうです。食べ物から着るものまでね。召し使いの人が言っていたよ」と話してくれます。

村ではこれ以上の情報を入手することはできません。

屋敷は、村の者に聞けば場所はわかります。屋敷には、老魔術師とさらわれた娘、そして召し使いの男性の合計３人がいます。

台所にいる召し使いに会って、話を聞けば「老魔術師は、作り出した怪しげな薬を飲んでから、好みが180度変わってしまった」と教えてくれます。

実は、この老魔術師、秘薬の研究中に、誤って失敗した薬を飲んでしまったのです。その薬には、美的感覚や好みを変えてしまう効果があって、そのせいで魔術師は、本来嫌いなはずのグラスランナーに恋をして、屋敷まで連れさったわけです。

召し使いは、「どうか主人を元に戻してください」と冒険者たちに頼みます。

屋敷のところどころには、魔法生物が設置されていて、侵入者を攻撃するように命じられています。屋敷の中を捜すなら、このガーゴイルたちを倒して行かなければなりません。

２階の客間では真っ赤なローブに身を包んだ老魔術師と、純白のドレスをまとったグラスランナーが冒険者たちを出迎えます。純白のドレスは人間サイズなので、グラスランナーには少々大きいようです。

冒険者たちが部屋に入ってくると、「わしの大事な姫を奪いに来たな！」と老魔術師が立ち上がります。

ここからは、冒険者たちの説得となるわけです。間違っても戦わないように、注意してください。

ちなみに、グラスランナーのお嬢様は「きゃ～　あれぇ～♪　助けて～♪」

と、一応悲鳴を上げています。しかし、どう見ても、状況を楽しんでいるようにしか見えません。

結末 根気よく説得するか、召し使いに一緒に説得してもらうなら、老魔術師は「それが本当かどうか、〝キュアー・ポイズン〟の魔法をかけてみろ!!」と言ってきます。もし、パーティにプリーストがいないのなら、老魔術師は研究室に行き、毒消しの薬を出してきてそれを飲みます。

自分で毒消しの薬を飲むか、プリーストが〝キュアー・ポイズン〟の魔法をかけたなら、老魔術師は正気を取り戻します。正気に戻った老魔術師は、自分の嫌いな妖精族がいるのを見て激怒します。老魔術師は杖を手に取ると、「貴様たち、わしの屋敷で何をしている！出て行け〜!!」と、屋敷から追い出します。逃げるときも、グラスランナーは嬉しそうに悲鳴をあげていることでしょう。

この冒険で得られる経験点は500〜1000点ぐらいです。

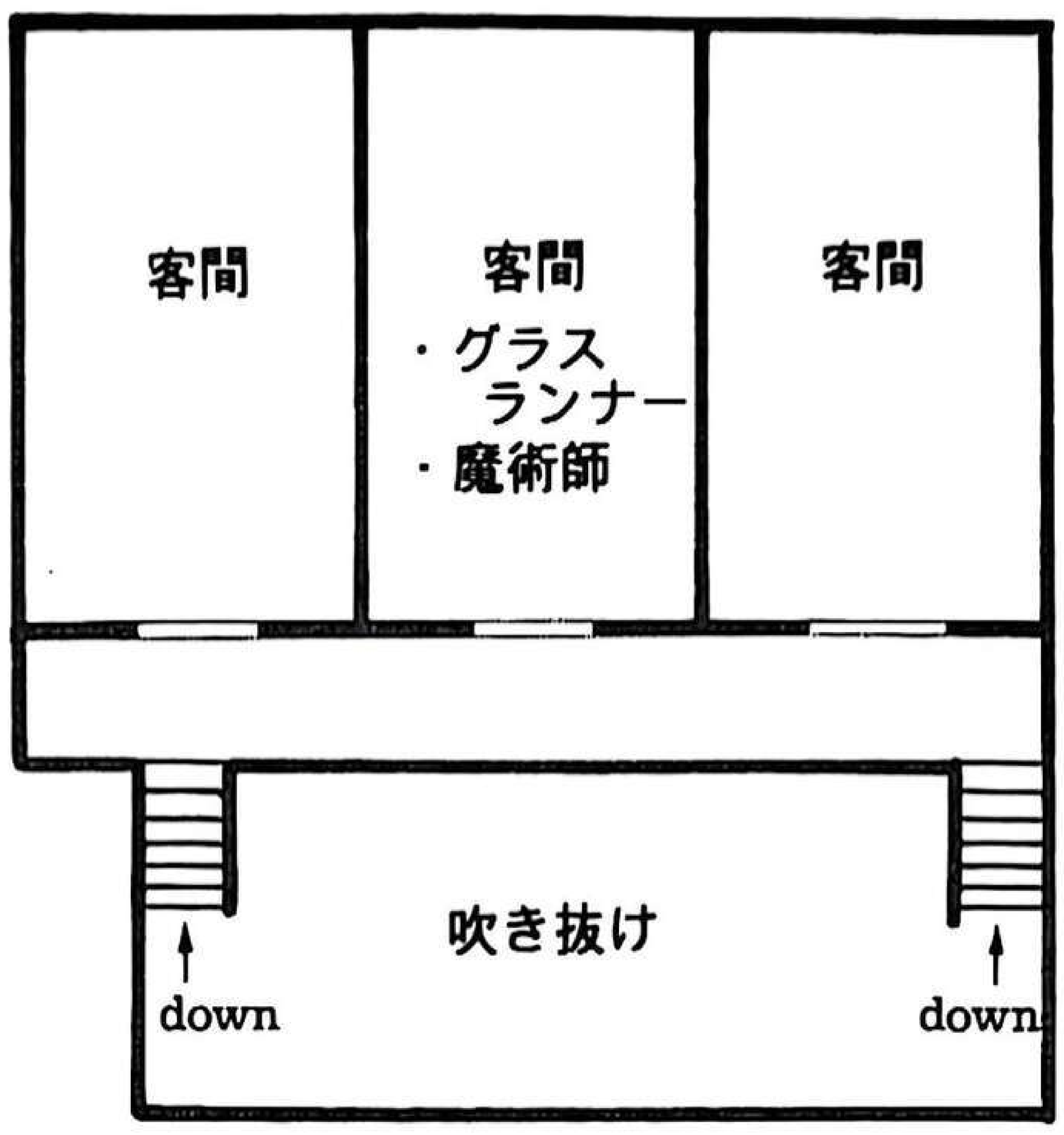
依頼人の戦士は3レベルのファイターで、〝お嬢様〟は3レベルのバードです。老魔術師は5レベルのソーサラーです。ガーゴイルは254ページを参照してください。

Advice

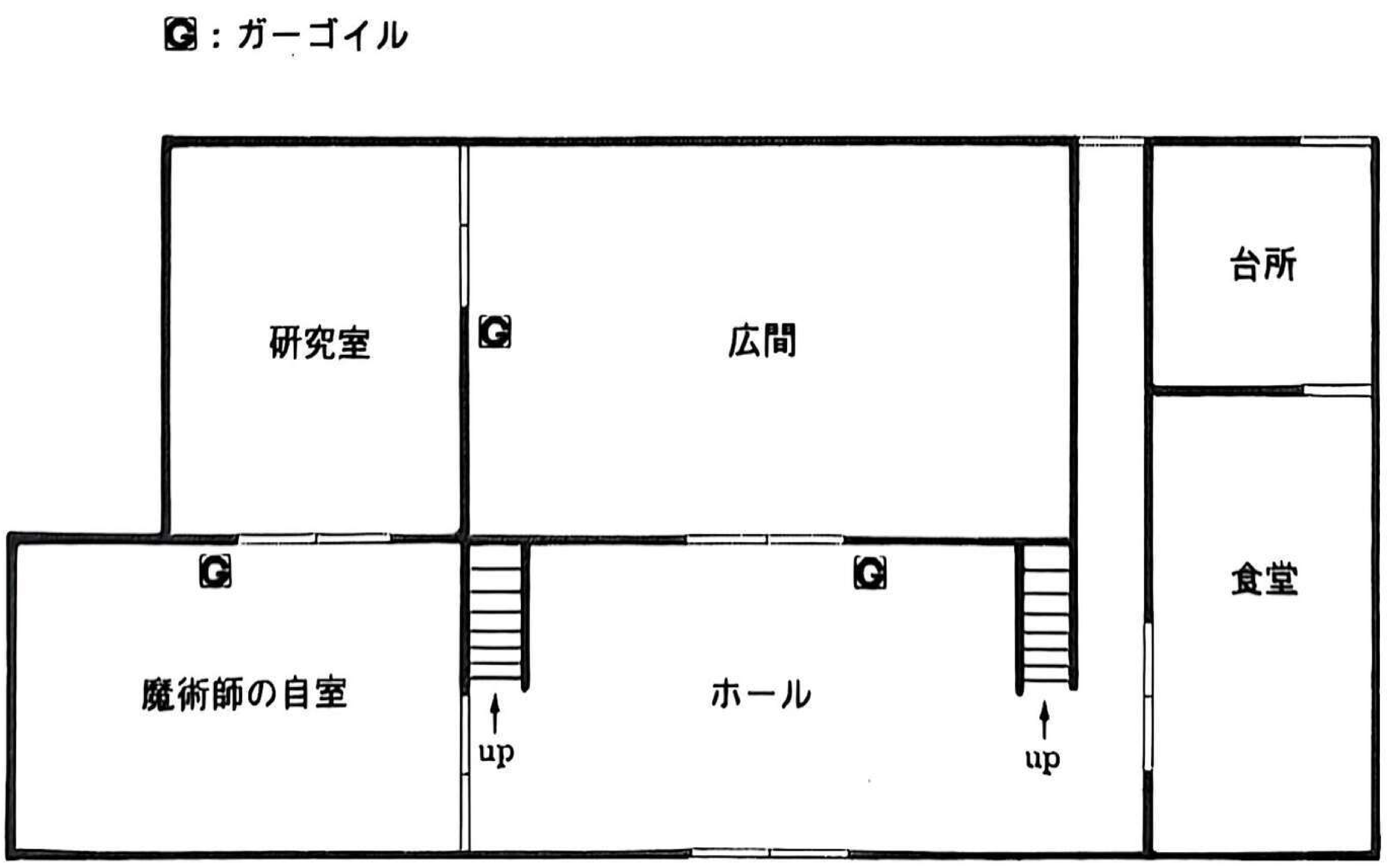
このシナリオには、謎解きや、大きな戦闘はありません。息抜きのつもりでプレイすることを勧めます。

このグラスランナーは、とことん状況を楽しんでいます。ゲームマスターはそれをうまく演技してください。

魔術師の屋敷／2階



1階



冒険談その91
ORIGINAL

歌う迷宮

●対応機種：未使用　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：冒険者の店の主人　舞台：ミード
●発生条件：パーティにバード技能を持つキャラクターがいること（できれば、3レベル以上）

Guide

ミード村に立ち寄った冒険者たちは、そこの冒険者の店で奇妙な話を聞きます。

それは、夜な夜な山のほうから、低いうめき声のようなものが聞こえてくるというものです。

冒険者たちは、この事件の解決を依頼されます。

導入 冒険者たちが、冒険者の店に入っていくと、村の人たちが集まって、みんなで話し込んでいます。

冒険者たちが何の話をしているのか聞くと、近頃山のほうから奇妙なうなり声が聞こえてくるという答えがあります。まだ害にあった人間はいないのですが、このままほうっておくのも気味が悪いし、何か悪いことが起きる前触れじゃないかという人もいます。

冒険者の店の主人は、冒険者たちに、この事件の原因の究明と、できることなら、それを止めるように依頼されます。報酬は一人500ガメルです。

本編 音の守り人

冒険者の店にいる村人たちに事件について聞くと、次のような情報が手に入ります。

「あの音は、まるで地の底から響いてくるようだ」

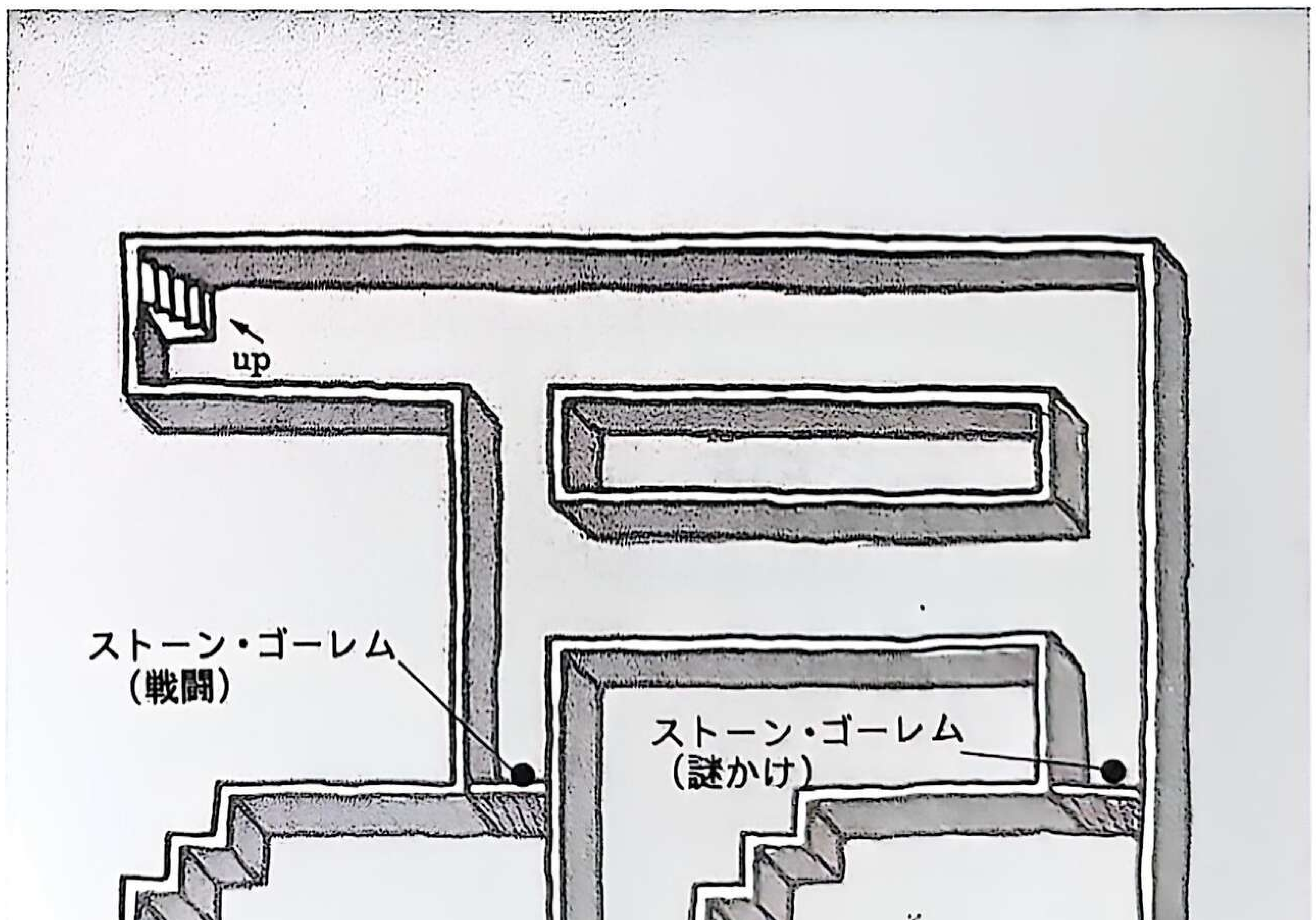
「最近雨が続いて、地滑りが起こったんだ。あの声が聞こえだしたのは、それからだよ」

「地滑りのあった場所は、山の西側だ」

「あの山には、むかし、魔法使いが住んでいたという伝説がある」

などです。

歌う迷宮の最下層



これらの情報を手がかりに冒険者たちは山の中を捜索することになります。

冒険者たちが山の中を歩いていると、村人たちの言ったとおり、山の西側の斜面が地滑りを起こしているのがわかります。

冒険者たちは、地滑りのあった場所から、洞窟を見つけることができます。地滑りで山の斜面が崩れ、今まで隠されていた洞窟の口が開いてしまったのです。

洞窟は、最初は岩がむき出しになっていて天然の洞窟のように見えますが、しばらく進むと、石畳できれいに舗装された通路に変わっていきます。

洞窟の奥からは、さまざまな音が聞こえてきます。

洞窟の奥は迷宮になっています。四角く切り出された石が、碁盤の目のように規則正しく並べられていて、ぼんやりと発光しています。

冒険者たちには、これは明らかに古代王国期につくられたものだとわかります。

迷宮の中は、区画ごとにさまざまな音楽が鳴り響いています。音楽は壁や天井、地面など、あらゆるところから流れてきます。この音が表に漏れて、うなり声みたいに聞こえていたのです。

迷宮は何階層かに分かれていて、それぞれの階に、さまざまなトラップが仕掛けられています。

最下層の迷宮は、16分音符の形をしています。

部屋はふたつありますが、そのどちらにもゴーレムが立って、入口を守っています。

階段に近いほうの部屋を守るゴーレムは、冒険者たちが近づくと、ただちに攻撃を開始します。ただし、その場から離れることはありません。

反対側の部屋にも、1体のゴーレムが立ちはだかっています。

そのゴーレムは、冒険者たちが近づくと、次のような言葉を発します。

「最後の試練だ。われに歌を聞かせよ。われを満足させれば、この先に進むのを許そう」

このゴーレムは、決して攻撃してくることはありませんが、冒険者がこのゴーレムに攻撃をしかけても、ダメージを与えることはできません。

この部屋の扉を開けるには、ゴーレムに歌を聞かせるしかありません。冒険者の歌う歌は、別に呪歌でなくてもかまいません。

結末

冒険者のバードが演奏を終えるとゴーレムは崩れ去り、奥の部屋への扉が開かれます。

部屋の中には、古代王国時代のすぐれた詩がたくさん残っています。バードなら、迷宮内に響いていた曲が残されていた詩にぴったりだということがわかります。

また質のよい楽器なども、ひととおり残されてます。

このシナリオでの現金収入は、冒険者の店でもらえる、一人500ガメルだけです。

しかし、この迷宮で手に入れた新しい歌を町なかで歌えば、おひねりが少しは多めにもらえるでしょう。また、余分な楽器を売れば、全部で5000ガメルくらいにはなります。経験点は、一人500点くらいが妥当でしょう。

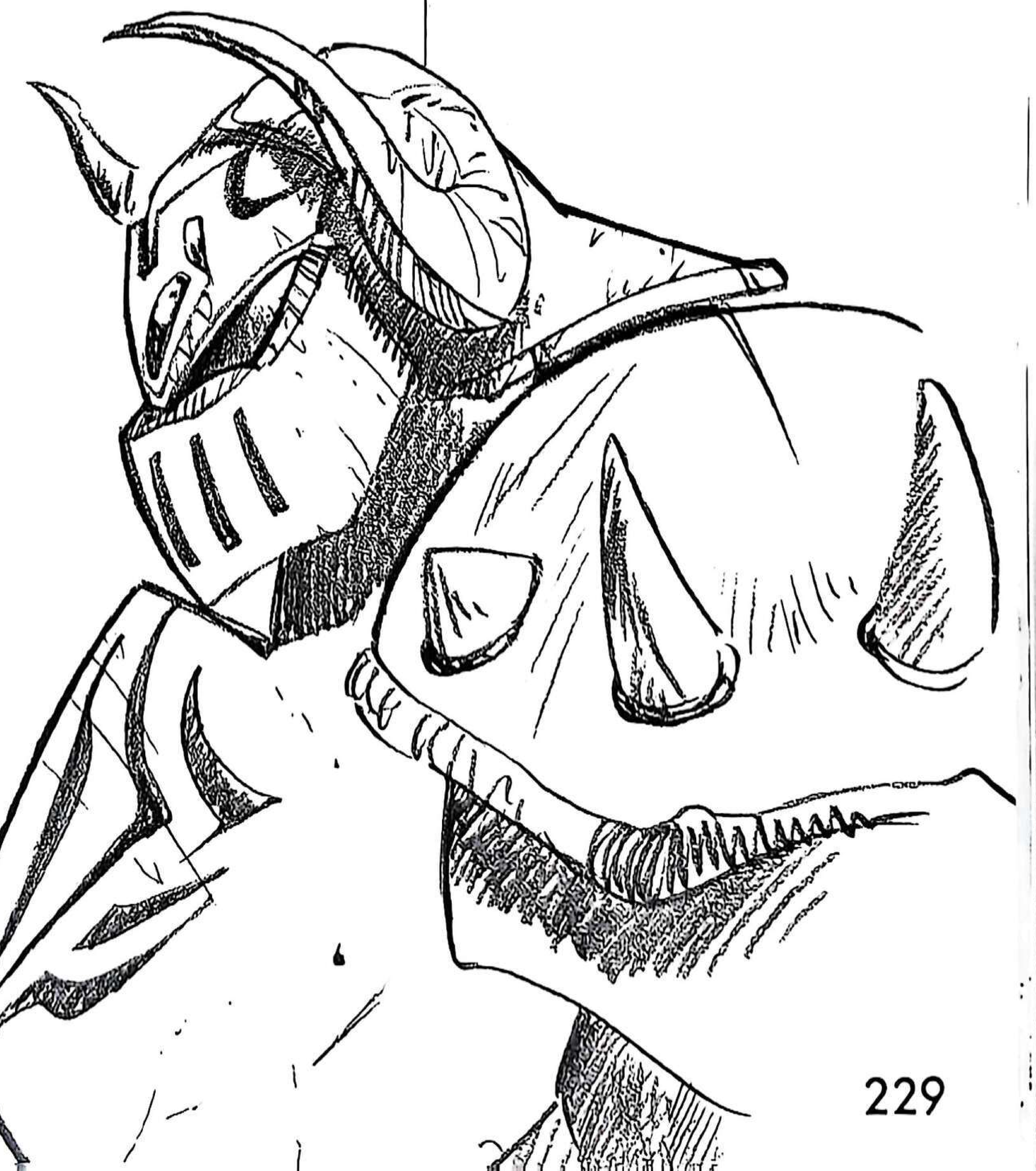
Advice

迷宮のデザインは各マスターごとに行ってください。迷宮自体はそんなに広いものでなくてかまいません。むしろ迷宮内のトラップに凝ったほうがいいでしょう。このトラップを、音楽や歌に関連するものに絞れば、この迷宮の意図が明確になります。

たとえば、天井から響いてくる音楽の音符の配置どおりに渡らなければならない廊下や、歌詞の空欄を埋めないと開かない扉などが考えられます。

また、最後で手に入る楽器は、魔法の楽器に変えてもいいでしょう。

迷宮で敵が欲しいところには、オーク、ストーン・サーバント、ガーゴイルなどを、それぞれ2～4体ずつ配置してください。最後の番人のゴーレムは、ストーン・ゴーレムと同じ能力です(254ページを参照してください)。

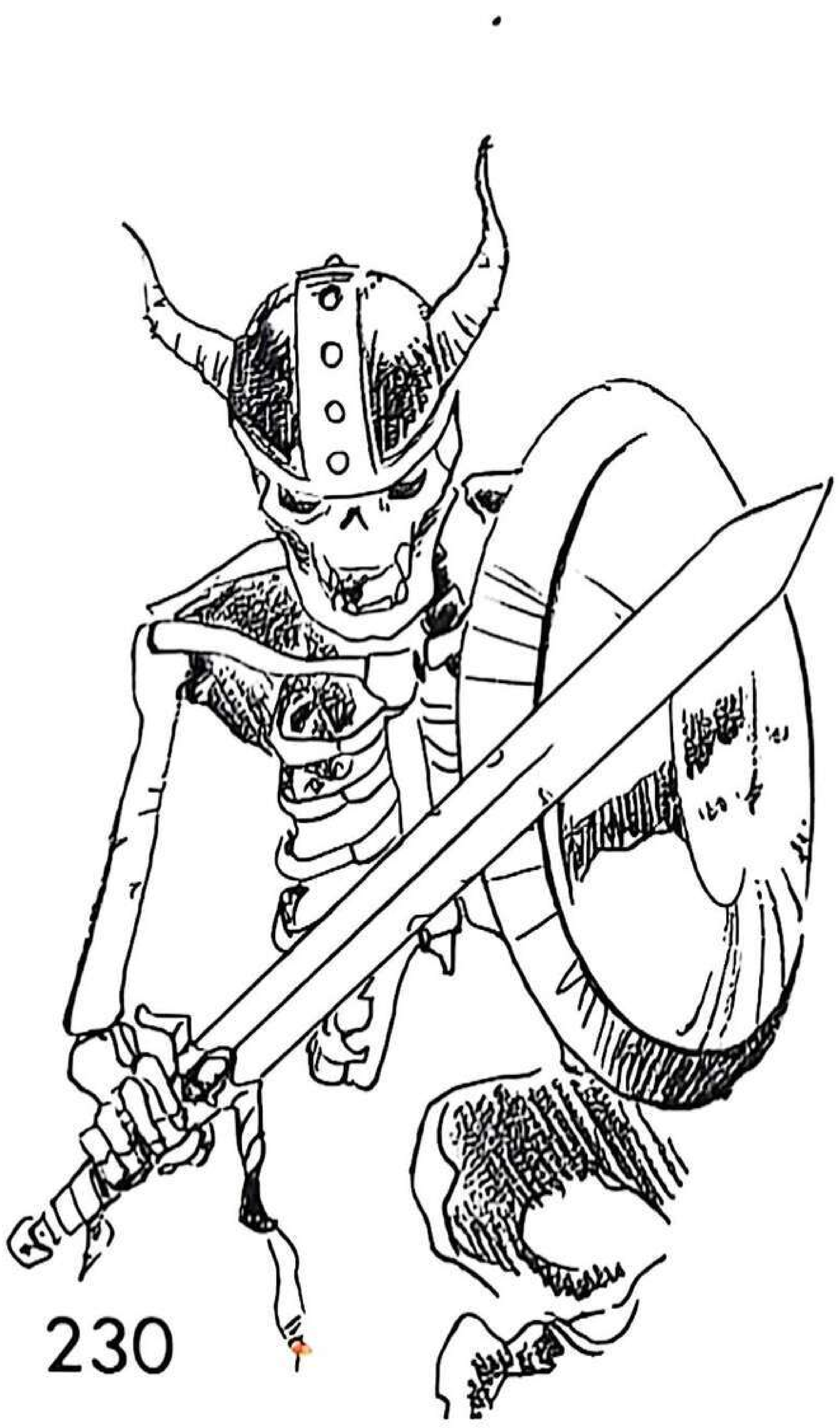


冒険談その92 ORIGINAL 狙われた冒険者

●対応機種：未使用　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：カゾフの富豪（実は故買屋ギルド）　●舞台：オラン～カゾフ間の街道
●必要条件：⑯「幽霊屋敷の秘密」（P.178）をクリアしていること

Guide

冒険者たちに盗品保管所をつぶされた故買屋ギルドは、彼らに復讐するべく罠を張り巡らします。悪名高い魔術師のもとから魔法の品を盗み出し、その罪を冒険者たちになすりつけたのです。しかし、そのもくろみは肝心なところで魔術師にばれてしまい、三つ巴の乱闘になってしまいます。はたして、冒険者はこの陰謀を無事に切り抜けることができるのでしょうか？



導入 冒険者の店に、ある荷物をカゾフまで運んでもらいたいと、一行たちを指名して依頼がきます。腕利きの冒険者ともなると、名指しで依頼がくることは珍しいことではありません。

店の主人に話を聞いてみると、運ぶ荷物はカゾフの富豪が買った高価な美術品です。盗賊に狙われるかもしれないので、冒険者に輸送を頼みたいとのこと。名指しできただけに、報酬は全員合わせて4000ガメルと破格の値段になっています。

依頼を受けるのなら、店の主人はハザード川沿いに建つ、倉庫の場所を教えてくれます。

本編 陰謀と策略

指定された場所に行くと、富豪の執事と名乗る、温厚そうな紳士がおり、荷物をカゾフの倉庫に運んでくださいと指示してきます。荷物は木箱に入っており、しっかりと封印されています。

この荷物が、執念深いことで有名な魔術師のところから、故買屋ギルドが盗み出した魔法の品なのです。

そして、魔術師のところには、魔法の品を盗み出した犯人は冒険者たちで、カゾフに向かっているとの情報が密告されているのです。

街道での襲撃

怒りに燃える魔術師は、手下（傭兵崩れの戦士や無法者）に命じて冒険者を襲わせます。襲われるのは、カゾフへの道中です。

故買屋ギルドの企みでは、これで冒険者はやられるはずだったのですが、冒険者は苦戦の末、戦いに勝利します。

倉庫での戦い

計画が狂ってしまった故買屋ギルドは、カゾフの倉庫で冒険者を始末することにします。荷物を運んできたところを故買屋ギルドの手下と用心棒が不意討ちをかけ、取り囲んでしまいます。

驚く冒険者に、事のいきさつを得意気に語って聞かせる故買屋ギルドの幹部。そこに魔術師が再び現れます。今度は自ら手下を引き連れての登場です。話の顛末を偶然とはいえ聞いてしまった魔術師は激怒し、手下に全員を殺せと命令し、自らはスケルトン・ウォリアーを召喚し、その後魔法を使って攻撃してきます。

選択！

ここで冒険者たちは、どうするか決めなければいけません。選択肢は、いくつかありますが、大きく分けて2つあるでしょう。

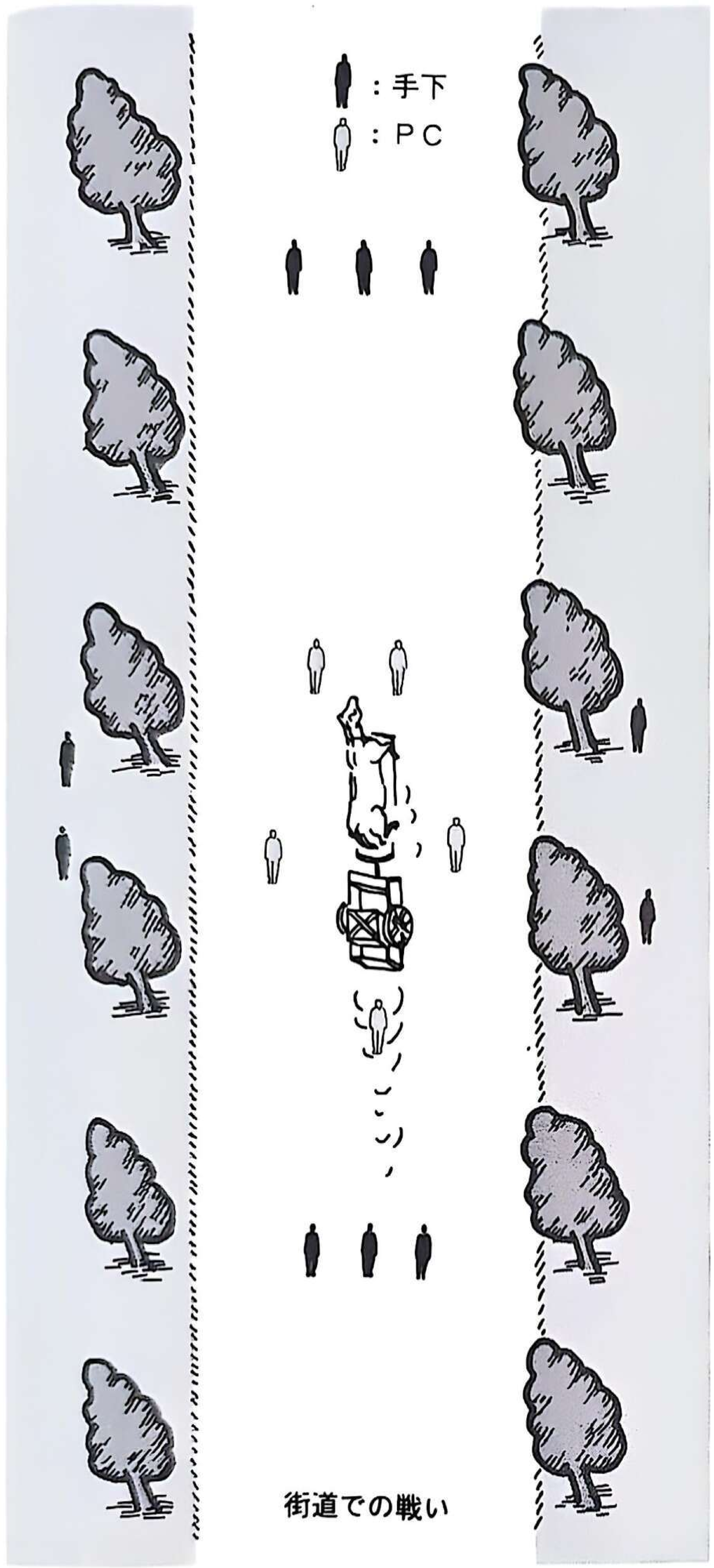
①ギルドと魔術師の両方と戦う。
②魔術師の味方をし、ギルドと戦う。

①を選んだ場合、ＰＣはかなり苦戦を強いられます。全滅する危険性もあるでしょう。

②を選ぶと、魔術師の力を借りることができます。そうすれば、故買屋ギルドなど簡単に倒すことができるはずです。そのためには、怒り狂っている魔術師を説得しなければいけません。自分たちと魔術師は、ギルドにだまされていたということを言えばいいでしょう。プレイヤーのロールプレイが要求されるシーンです。

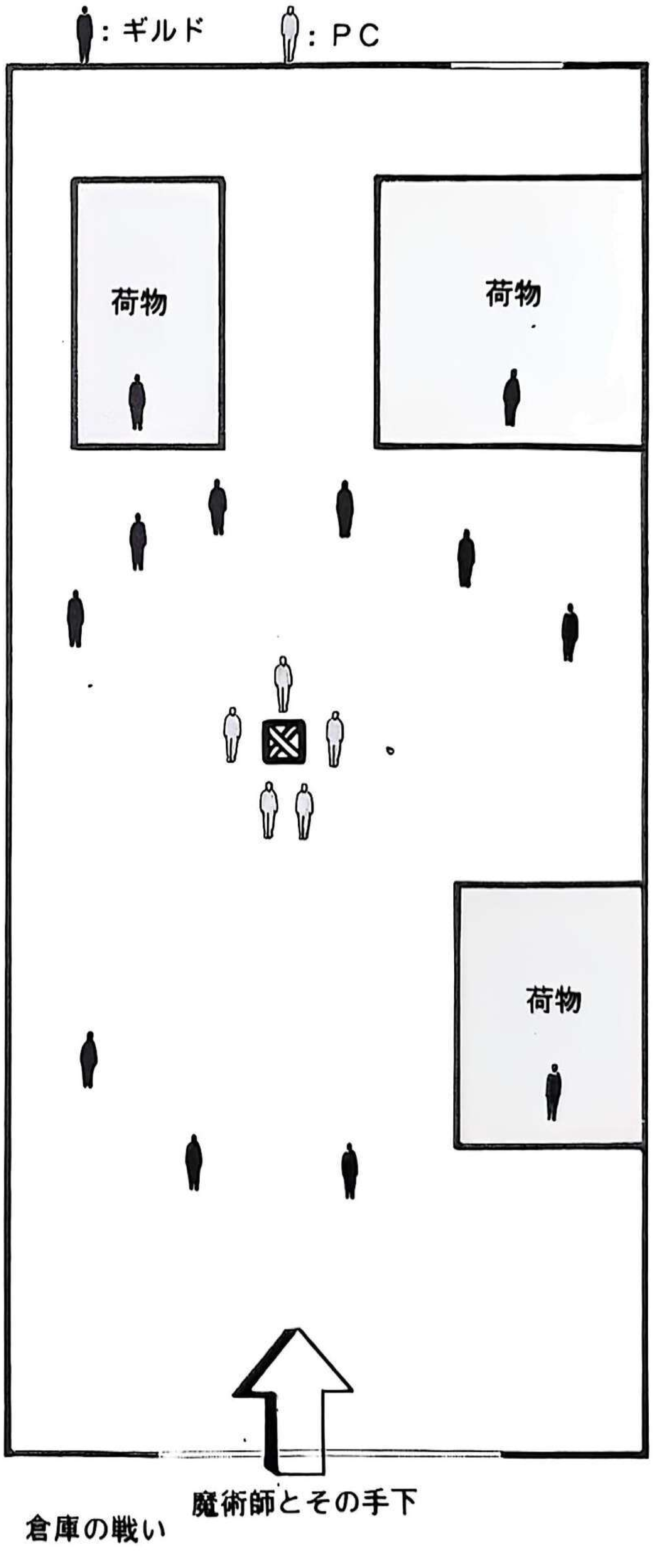
そのほかの選択肢も考えられますが、全部書いていてはきりがないので、ＧＭがアドリブで処理してください。

結末 魔術師とギルドの両者を相手にして、勝利を収めたのならば、事件は解決したも同然です。しかし、



街道での襲撃

倉庫での戦い



魔術師をうまく説得し、故買屋ギルドをやっつけた場合、事件はまだまだ続きます。戦いの途中、品物の入った箱が壊れてしまい、中からユニコーンの角が出てくるのです。これは非売品どころか、あってはならない品物です。秘密を見られた魔術師は、冒険者たちを殺そうと襲いかかってきます。けっきょく、この魔術師も悪い人だったのです。もっとも、かなりの気分屋なので、うまく説得したり身代金を払えば、戦わずにすむかもしれません。

うまく立ち回り、故買屋ギルドを倒せば経験点1000点が与えられます。

魔術師は5レベルのソーサラーです。魔術師と故買屋それぞれの手下は、4～10人組です。256ページの「盗賊(腕利き)」と「戦士(腕利き)」を半々にして登場させてください。スケルトン・ウォリアーについては254ページを参照してください。

Advice

故買屋ギルドの罠にはまり、悪い魔術師と戦ったあげく、報酬はなしというシナリオですが、プレイヤーのロールプレイと機転しだいでどうにでもなる話です。GMは、アドリブ重視で話を進めてみてください。

敵役たちも、極悪人というよりはコミカルに演じたほうがいいでしょう。特に魔術師はその性格上、(今回からもわかるとおり) いろいろな面倒を引き起こすので、今後のシナリオの引きとして使うこともできます。単に倒すだけではなく、PCと因縁をつけるだけにしてもいいでしょう。

冒険談その93 ORIGINAL ダンジョン・メーカー（その2）

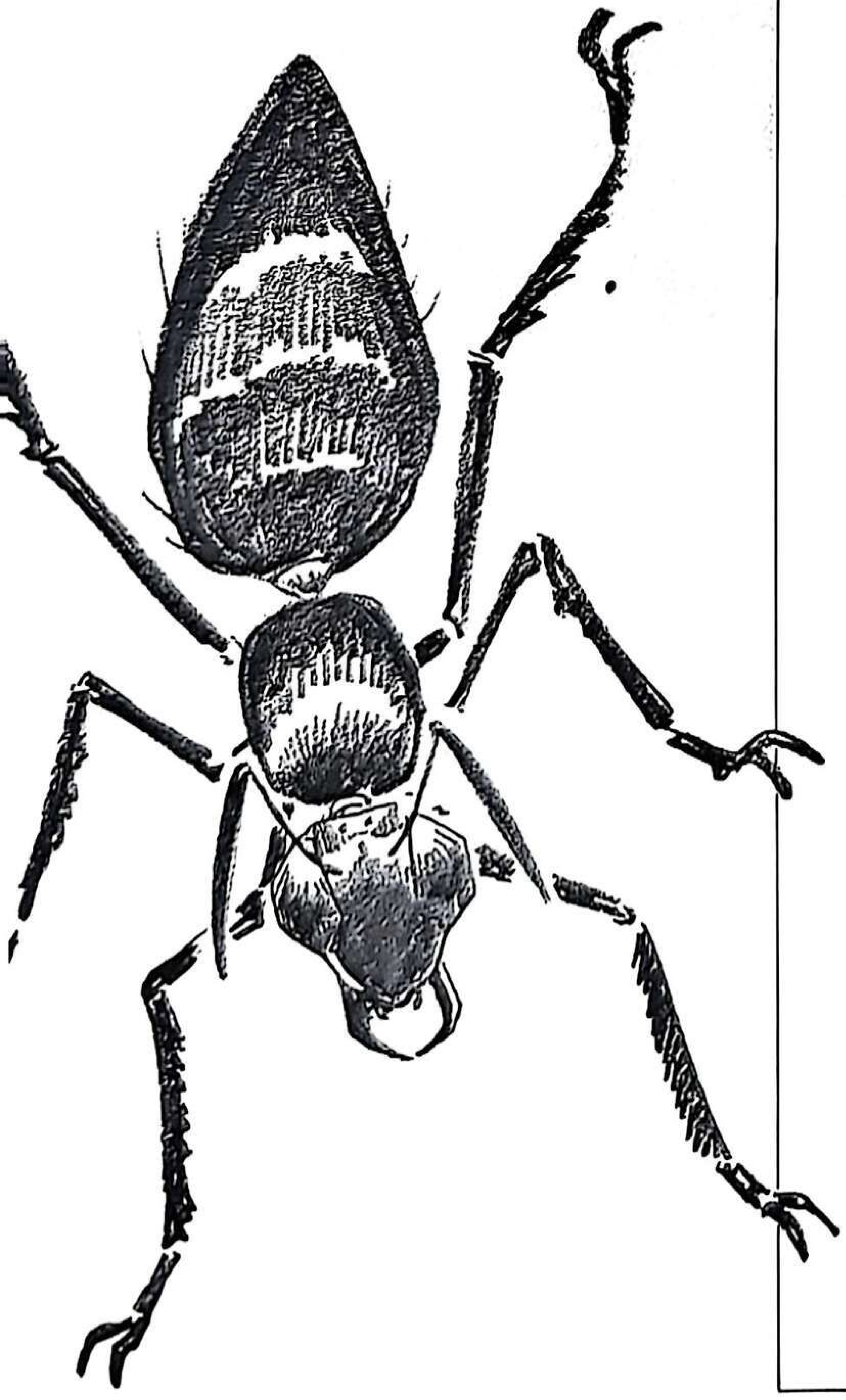
●使用機種：未使用　●対応レベル：3～4レベル
●依頼主：ドワーフの建築家、グレゴ　●舞台：ドワーフの村トルガ
●必要条件：⑱「ダンジョン・メーカー（その1）」（P.202）をクリアしていること

Guide

グレゴの不倶戴天のライバル、ログランが穴掘り機を奪い、グレゴのダンジョンの奥深くにたてこもりました。

依頼を受けた冒険者たちは、穴掘り機の奪回に乗り出します。

グレゴもログランも4レベルのセージです。ログランは1レベルのシャーマン兼3レベルのソーサラーでもあります。彼はストーン・サーバントを2～4体従えています。ジャイアント・アントなどのモンスターは、それぞれ3～6匹の群れをなしています。254ページのデータを参照してください。



導入　トインの冒険者の店を訪れた冒険者たちを、グレゴが待ち受けています。もう一度、力を貸してほしいというのです。

グレゴから話を聞くと、ログランに秘蔵の穴掘り機を奪われたうえ、苦労して造り上げたダンジョンを乗っ取られたことがわかります。ログランは、グレゴの穴掘り機を持って、ダンジョンの奥にたてこもったというのです。なんとしても、穴掘り機とダンジョンを奪い返したいグレゴは、彼のダンジョンに挑戦するように冒険者たちに頼みます。

報酬は一人あたり1000ガメル。そして、〝難攻不落〟のダンジョンを突破したという名誉です（グレゴが言うには、ですが）。

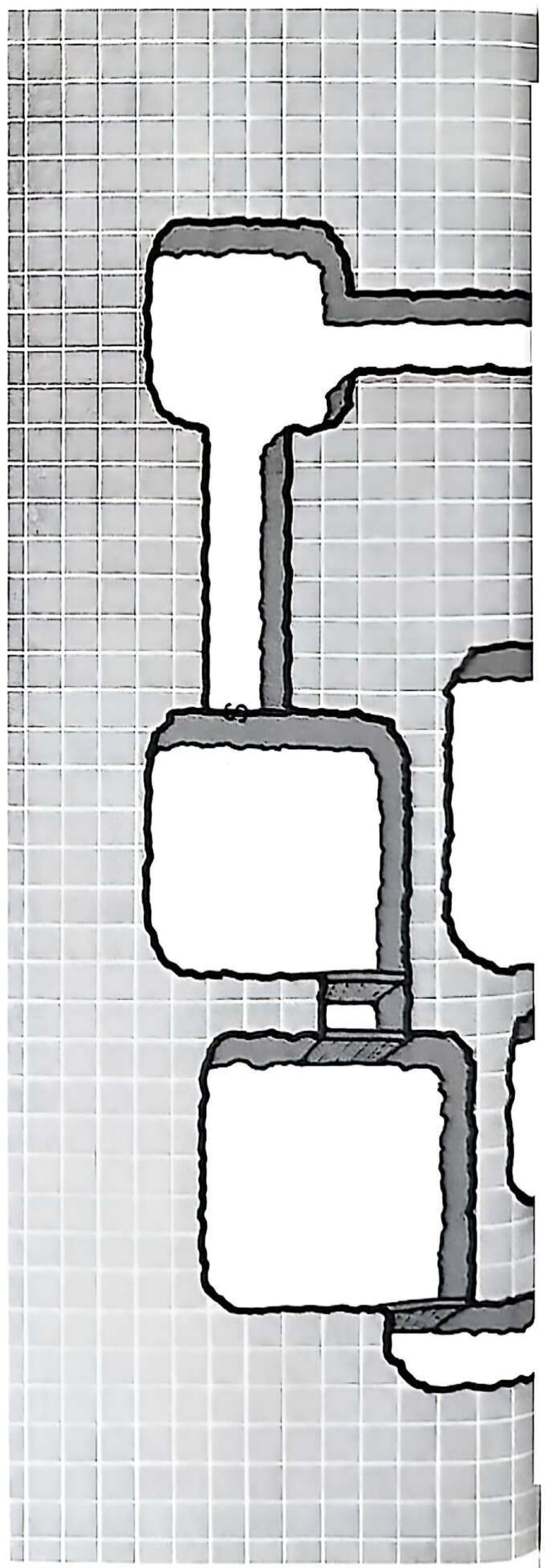
本編　大奪回!

冒険者たちは、グレゴを伴って、自分たちが掘りぬいたダンジョンに挑むことになります。

自分たちで造り上げたダンジョンとはいえ、油断はできません。ログランがあとから配置したモンスター（といっても、巨大蟻や巨大蜘蛛といった動物系のモンスターばかりです）や、あとになってつけ加えられた罠を突破しなければならないのです。その1で登場した〝謎の黒い液体〟や〝噴き出る熱湯〟なども、罠として利用されています。

いちばん奥に達すると（あるいは冒険者たちが掘った以外の通路をたどっていくと）、さらに下へおりる階段があります。そこから先は、ログランが新たに造ったダンジョンになります。最深部が、ログランの潜む居室です。

ログランは、居室までたどりついた冒険者たちをほめます。新たに掘りぬいたダンジョンがグレゴの造ったダンジョンより優れていると思い込んでいるのです（実際に、それほど難しいわけではないのですが）。居室では、ログ



ランと彼の操るストーン・サーバント
との戦いになります。

結末 グレゴは、ログランにとどめを刺すのを制止します。なんといっても、お互いライバルであると同時に最大の理解者（？）でもあるのです。ログランは、今回も捨て台詞を残して去っていきます。再び、どこかで会うことになるかもしれません。

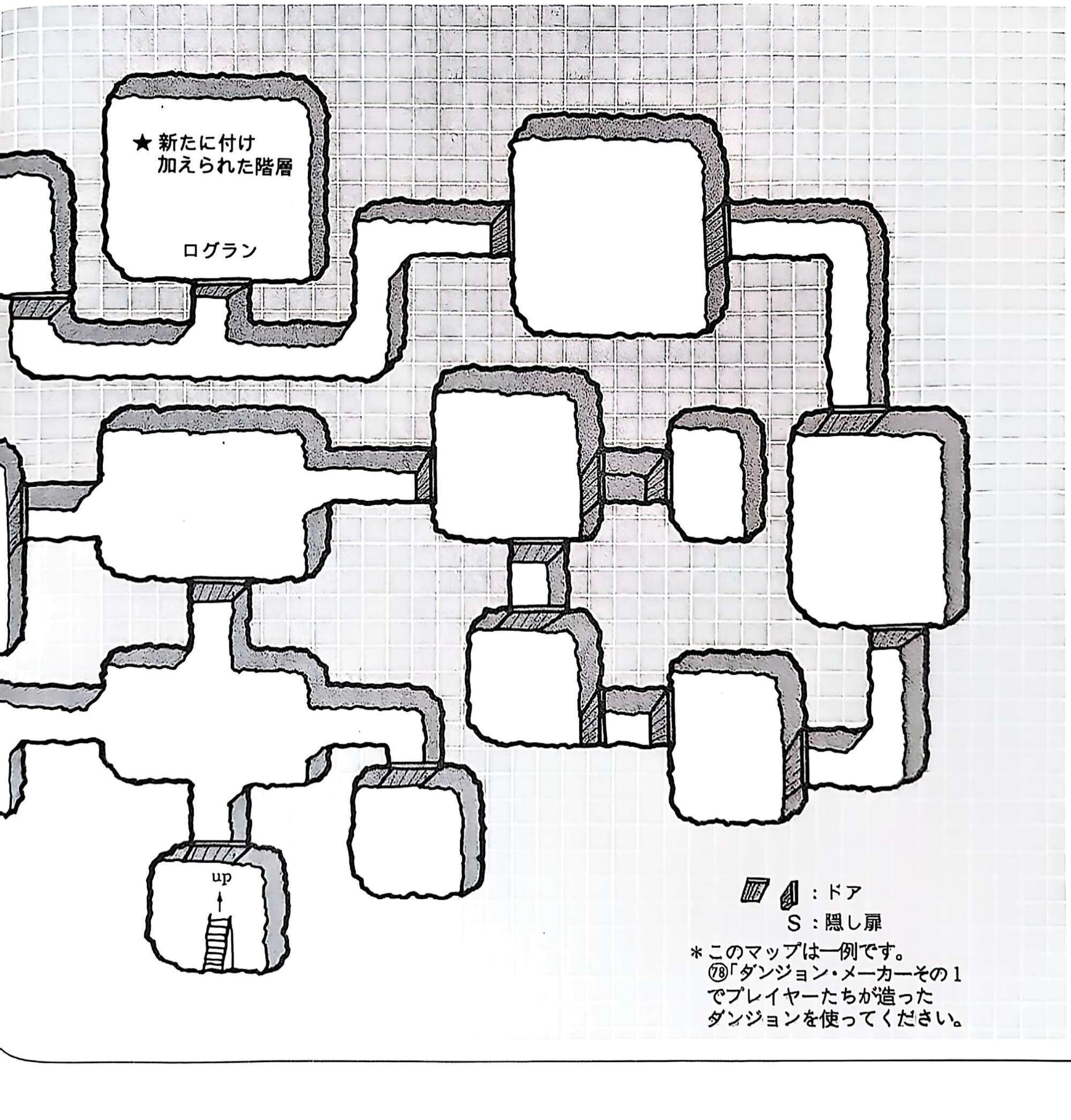
ログランを倒し、穴掘り機を取り戻せば、シナリオは終了です。

この冒険で得られる経験点は、1000点です。

Advice

全体の構成は、とある有名なコンピュータRPGのパロディになっています。元ネタがわかる人なら、もっと遊びの要素を盛り込んでもいいでしょう（たとえば、ログランの潜んでいる部屋の前に看板があるとか）。

実際のプレイでは、よく知っているダンジョンなのに、どこに罠が仕掛けられているのかわからないので、けっして油断できないという雰囲気をうまく演出するように心がけてください。また、よく知っていることを逆手にとって、一部分を造り替えてしまうという手もあります。「ここは、こうなっていたはずなのに……」などとプレイヤーが考え込めば成功でしょう。



冒険談その94
ORIGINAL

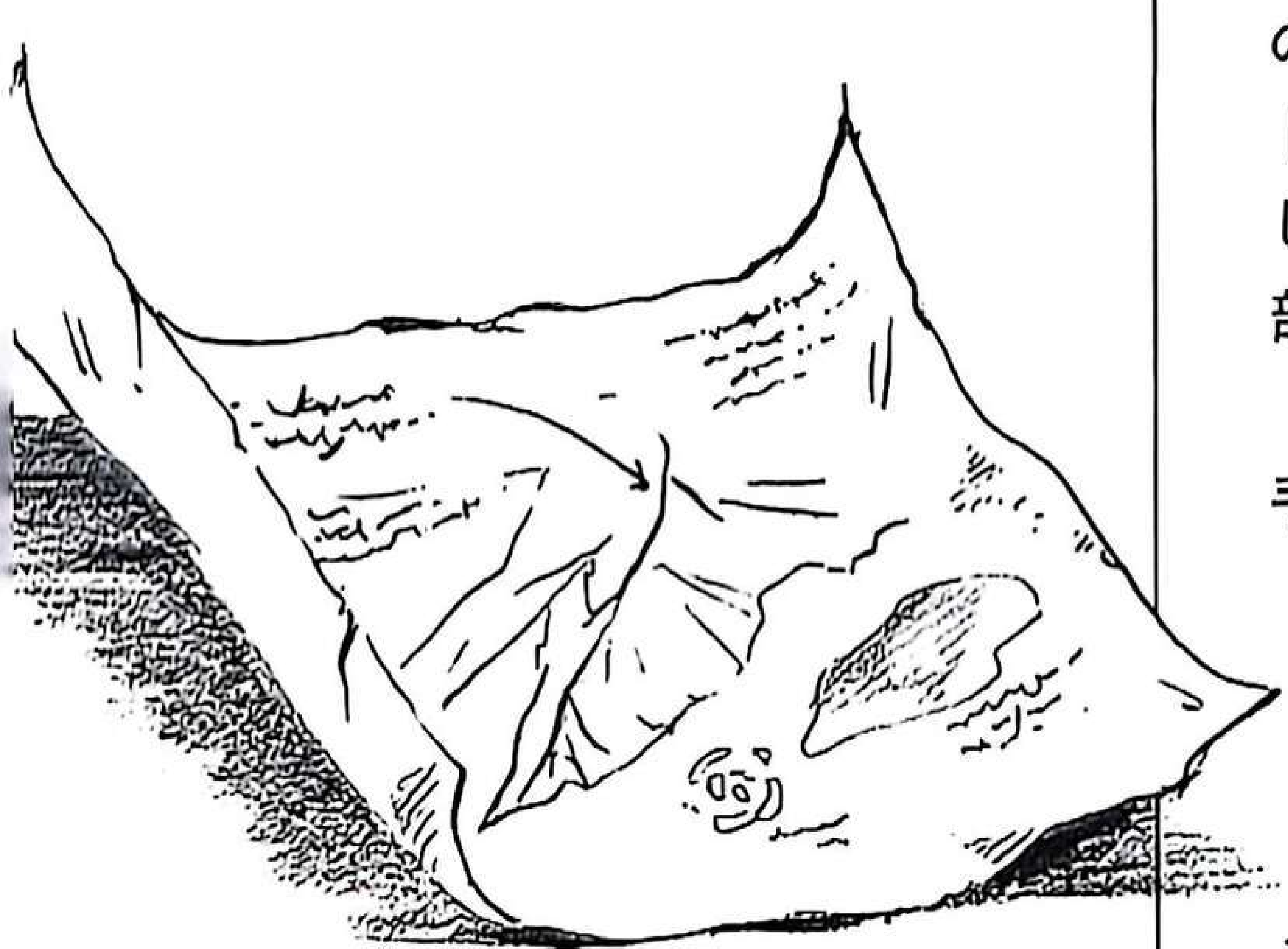
破れた地図

●対応機種：未使用　●対応レベル：３～４レベル
●依頼主：トインの冒険者の店の主人　●舞台：エストン山脈
●発生条件：特になし

Guide

冒険者の店の主人から、遺跡を調べに行ったまま戻ってこない友人を捜してくれと頼まれた冒険者たちは、目的の人物を捜し当てたものの、彼は一枚の地図を残して死んでしまいます。

地図には幻の樹木「マグナロイ」の森のありかが記されていました。マグナロイは非常な高値で売れます。宝の地図を手に入れた冒険者たちは、喜び勇んで森へ向かったのですが……。



導入　トインの冒険者の店に行くと、主人が浮かない顔をしています。わけを聞けば「友人のマイルズというやつが、近くの遺跡を調べに行って、２日たっても戻ってこないのだ」と言います。続いて主人は冒険者たちの手が空いているなら、マイルズを捜してきてくれないか？　報酬は一人300ガメル出そう、と依頼してきます。マイルズが向かった遺跡は、村の南西に３時間行った山すそにあり、何人もの冒険者によって漁られつくしているので、危険はないはずでした。

本編　マグナロイの森

問題の遺跡の中は、荒れ果てていてコウモリぐらいしかすんでいません。

遺跡の中を調べるとマイルズが通った跡らしい、まだ新しい足跡やホコリが払われた跡などが残っています。跡を追って行くと地下の一室に壊れた壷や争った跡があり、近くの部屋にはガス・ストーカーがうろついています。ガス・ストーカーがいる部屋には隠し扉があり、その奥にマイルズが倒れています。彼は遺跡に残されていた古代の地図を調べているうちに、ガス・ストーカーが封じられていた壺を割ってしまい、モンスターに襲われつつこの部屋に逃げ込んだのです。

マイルズはすでに死んでいますが、手に一枚の地図をにぎりしめています。

　エストン山脈が描かれた地図には上位古代語で「マグナロイ群生地」と書かれています。

セージが知名度15のロールに成功するか、トインに戻って冒険者の店の主人に尋ねれば、マグナロイが古代王国時代に滅んでしまった、魔力を秘めた魔法樹だということがわかります。マグナロイで作られた品物には、わずかながらも魔力を貯めることができます。使いきってしまえばおしまいな魔晶石と違い、魔力がなくなっても放置しておくだけで、自然と充塡されるマグナロイは魔法使いたちにとって、非常に役立つ品物です。そのため、マグナロイは非常な高値で取引されています(現在では、杖サイズの枝１本で数万ガメル以上です)。

森へは２日かかります。厳しく険しい山道を越え、崖を登り、急流を渡って地図に記された場所へ行くと、精霊力と魔力を放つ木々が集まった森があります。幹の太さが６メートルや８メートルはあるだろう樹齢1000年以上のマグナロイが50本近く立ち並んでいます。どの樹も魔法に満ちており、森の中にいると豊かな魔力を感じることができます。冒険者たちが枝や花、実などをとろうとすると、マグナロイのドライアードたちが現れて止めます。

マグナロイは古代王国時代に乱伐され絶滅寸前です。特に現在のアレクラストには、マグナロイの若木が育つだけのマナが不足しているうえに、マグナロイは、枝を落とされただけでも枯れてしまうほど、デリケートな樹なのです。

ドライアードたちはこの森のことを秘密にしておいてほしいと頼みます。冒険者たちが承知すれば、魔力を５点貯めることのできる、小枝で編んだブレスレットを１つくれます。また、このブレスレットがあれば、植物の精霊力が働いていない場所でも、魔法を使うことができるようになります。

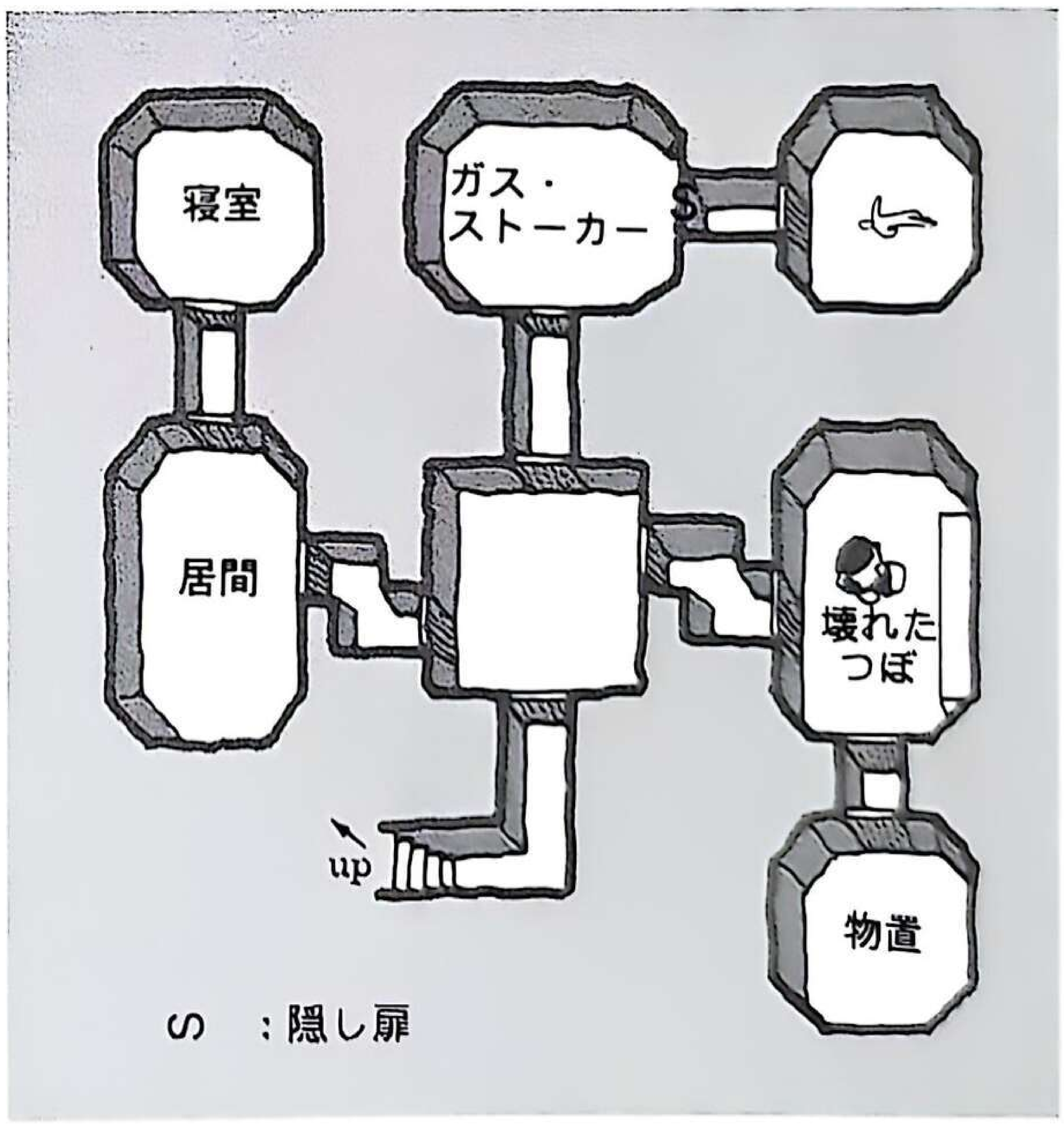
パーティにエルフやグラスランナー、シャーマンやマーファのプリーストが

いた場合は、ドライアードの申し出を断ることはできません。
　冒険者たちがドライアードたちの頼みを断れば、彼女たちは森を守るために襲いかかってきます。ただし、ドライアードが死ねば、マグナロイも枯れてしまいます。
　ドライアードは冒険者たちが持つ地図も破るように願います。地図が残っていると、それを見た誰かが、再びここへ来て、欲にかられてマグナロイたちを切り倒してしまうかもしれません。地図を破るか破らないかで、得られる経験点が変わります。
　ドライアードを殺してしまったために枯れてしまったマグナロイでも、魔力を蓄積する力は残っていますので、冒険者たちは一挙に大金持ちになるでしょうが、貴重なマグナロイの森を破壊してしまったことは重大な罪になるでしょう。
　貴重な遺産を破壊したために、魔術師ギルドや賢者の学院からは破門されるでしょうし、マグナロイを求める人々に追われたり、ウッド・レンジャー（森林警備隊）やエルフ、シャーマン、マーファ信者たちにこのことが知れたら大変なことになります。
　盗賊もギルドに所属していたなら、出世したあいさつがわりにかなりの額を納めなくてはならなくなるでしょう。
　どのような場合にしろ、冒険者としての活躍はこのシナリオでおしまいになってしまうのです。

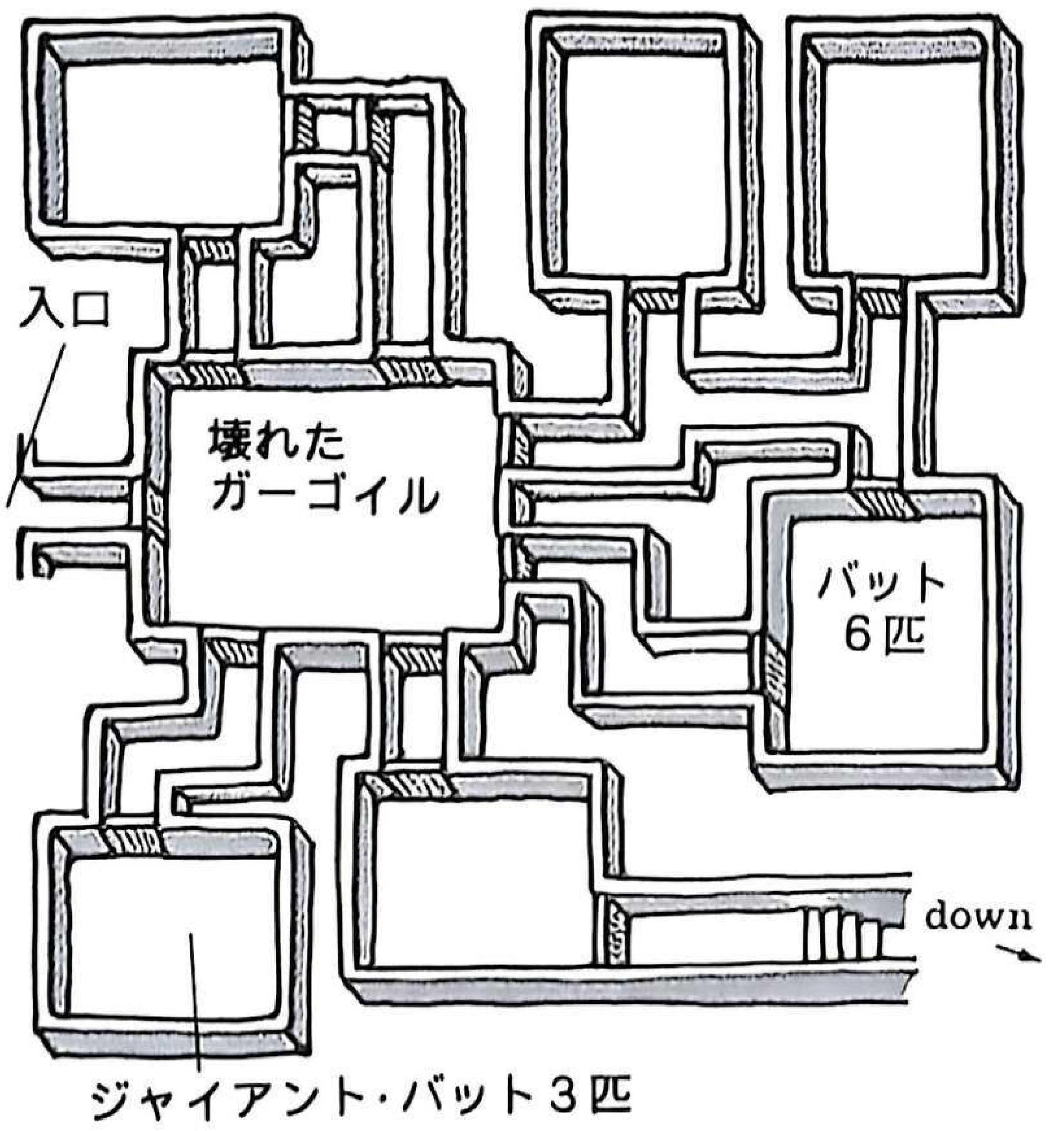
結末　地図を破り、ドライアードたちとの約束を承知すれば、経験点2000点を得られますが、地図を破らなかった場合は1500点、ドライアードと戦った場合は700点です。
　ブレスレットは2〜5万ガメルで売れます。魔術師ギルドなどで売れば安く買われてしまいますが、奇跡の店でなら3〜4万、エレミアにいる好事家に売れば5万です。

バット（コウモリ）のデータは254ページ、ガス・ストーカーのデータも同ページにあります。森へ行くまでの道中で、ゴブリンやウルフ、グリズリーなどの襲撃を受けるかもしれません。同ページのデータを参照してください。マグナロイの精霊のデータも同ページにあるドライアードのデータを使ってください。

地下１階



遺跡／１階



Advice

マグナロイのドライアードは友好的ですが、森を守るためには、最後の一人まで戦います。

冒険談
その95
ORIGINAL

ただほど怖いものはない

●対応機種：未使用　●対応レベル：３～４レベル
●依頼主：なし　●舞台：エレミア
●発生条件：特になし

Guide

エレミアに開店した新しい宿が、開店サービスとして、５日間、１泊５ガメル、酒も５ガメルで飲み放題、というイベントを始めました。

宿では他にも賭博や、踊りなどのサービスがあり、楽しい時間を過ごせたのですが、その酒の中には睡眠薬がまぜてあり、泥酔した客たちは次々と連れ去られて行きます。同じように眠らされた冒険者たちが目を覚ますと、彼らは今まさに奴隷商人に売り飛ばされようとしていました！

安宿のカラクリを知った冒険者たちは、猛然と反撃に出たのです。

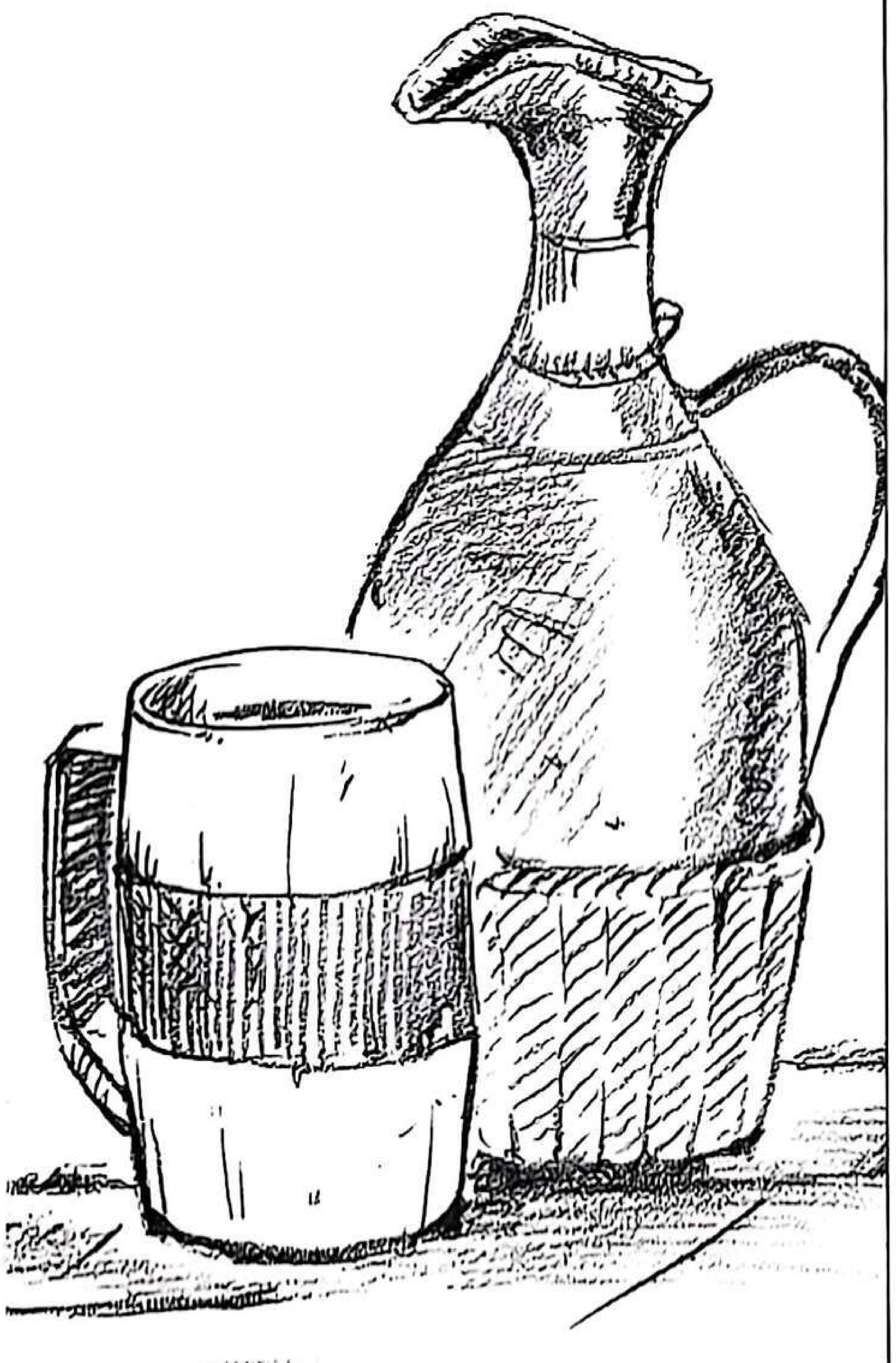
導入 エレミアの街に入ると、呼び込み人が新しく開店した宿屋「囲いの牝鶏亭」で、泊まり５ガメル、酒飲み放題で５ガメルのサービスを５日間やると宣伝しています。冒険者たちが興味を持てば、呼び込み人は宿への道順が描かれた地図を渡してくれます。

本編 安いサービスの裏側は…

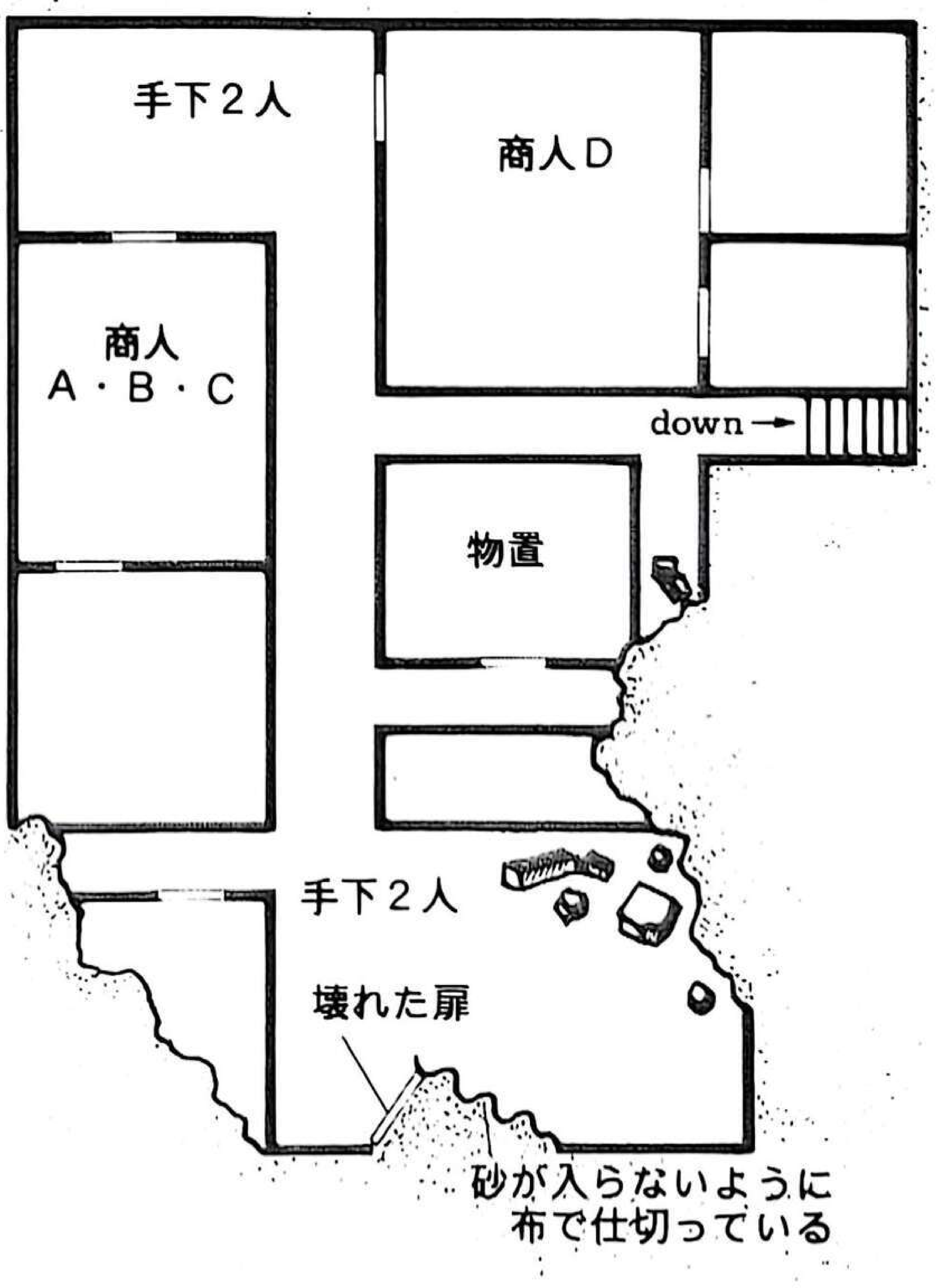
宿は下町のほうにある、いかにも安宿といった感じの汚れた古い建物ですが、店員は愛想がよく、ちゃんと呼び込みどおりのサービスが受けられます。酒も安物ではなく、中の上ぐらいの物が出ますし、品数も一通りそろっています。踊りや歌のショーや、賭け事のテーブルも用意してあったりで、６～８人が入れる大部屋が20もあるのに、満員御礼状態です。

この宿は、北東の軍事国ロドーリルの奴隷商人たちが仕組んだ罠なのです。彼らは商品になりそうな獲物を、薬入りの酒で酔わせて、砂漠の近くにある遺跡を利用したキャンプへ連れて行き、そこからロドーリルまで連れて行きます。腕が立ちそうな冒険者たちも格好の獲物として狙われます。

宿では一日に３～６人ずつ（なるべく一つのパーティごとに)、客が消えています。冒険者たちが、行方不明の客がいることに気がついて調べ出したなら、宿の主人が「この宿の前の持ち主が嫌がらせをしてやると息まいていた。こっそりと調べたいのだが、頼めるだろうか？　報酬といっても、このサー



砂漠のキャンプ拠点／１階



ビス中はもうけがないので、食事と酒をタダでどうだろう？」と持ちかけます。このときに、怪しい人影が目撃されている、などと言って、店員の数人にニセの情報を喋らせてもいいでしょう。もちろん、その後で出た酒と食事には薬が入っています。他の犠牲者たちと同様に、冒険者たちも夜ふけになってからゴミと一緒に街の郊外へ運び出され、そこから砂漠の近くにある遺跡へと連れて行かれます。

薬で眠らされた冒険者たちが目を覚ますと、武器や装備を奪われて、荒れた遺跡の一室に閉じ込められています。部屋の天井近くに開いた小さな隙間から、外の明かりと砂を含んだ風が入ってきます。

冒険者たちが閉じ込められた部屋には難易度4の鍵がかかっています。ただ、シーフ用ツールも奪われているので基準値（「シーフ技能レベル＋器用度ボーナス」）から－4されます。

隣にも同様の部屋があり、少し前に行方不明になった冒険者たちがいます（主人公パーティが脱出に失敗した場合は、彼らが脱出して助けに来るといいでしょう）。近くの部屋には、エレミアへ観光に来ていた旅行者のグループ（4人組）が閉じ込められています。彼らは一般人なので戦いには参加できません。

遺跡は古代の館の跡のようで、さほど大きいものではありません。冒険者たちが閉じ込められていた部屋は地下室で、上への階段のそばに奪われた装備品がまとめて置いてあります。

遺跡の中には、奴隷商人4人と、手下の戦士たちが8人います。戦士が戦っている間に商人たちは逃走しようとしますが、商人を捕らえるか、彼らが持っている奴隷売買の帳簿を手に入れれば、今回の陰謀を暴き出すことができます。

宿に残っている一味を捕らえる場合は、警備兵の助けを借りたほうがいいでしょう。冒険者たちが乗り込んだだけでは、宿の正体を知らない客たちが大騒ぎを始めて、逆に冒険者たちが捕らえられるかもしれません。下手をすればその騒ぎの間に、奴隷商人たちが逃げてしまうでしょう。宿には、定員のふりをしていた盗賊や戦士たちが8人います。

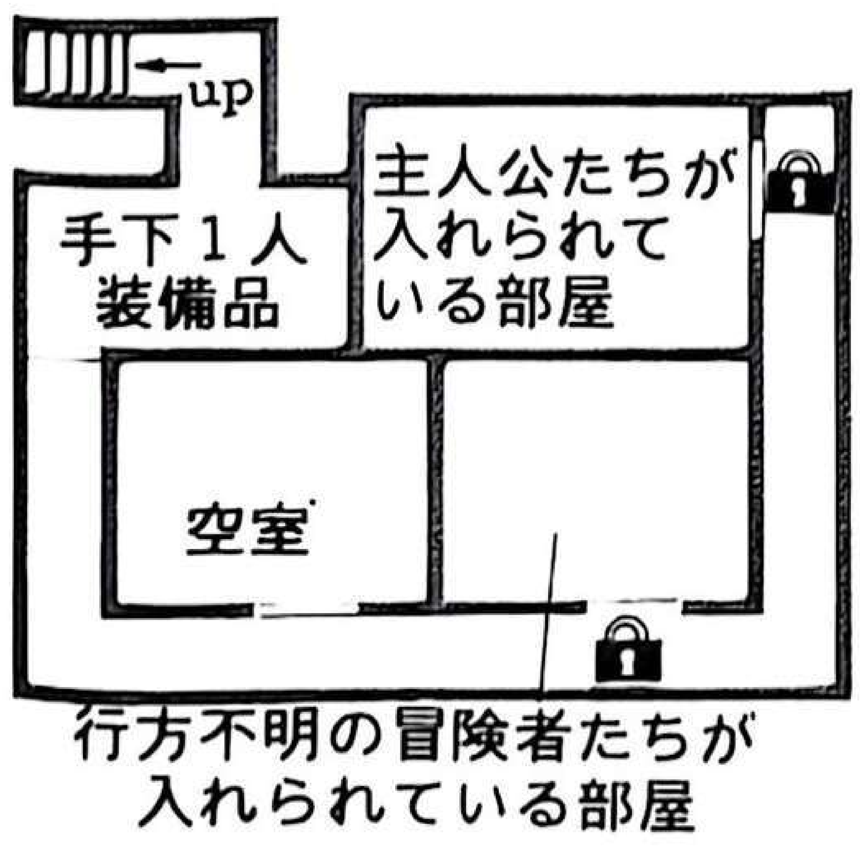
結末 奴隷商人たちを警備兵に突き出せば、あとは警備兵たちが宿の手入れなどをやってくれるでしょう。もちろん冒険者たちが自ら行動してもいいでしょうが、その場合でも事前に警備兵に事情を話さないと、やっかいなことになるかもしれません。

ロドーリルは軍事大国ですから、今回の奴隷売買もロドーリルの高官が手を貸している可能性があります。捜査を続けていって、もしもその高官にまで迫ってしまうと、事態は一介の冒険者たちの手に負えなくなるでしょう。下手にロドーリル国の機嫌をそこねるようなマネをすれば、戦争になりかねないのです。

警備兵の調査は、奴隷商人を逮捕、ロドーリルへ護送することで終わるでしょう。売られてしまった人々についてはロドーリル側の調査にまかせるしかなく、事件の本当の決着は、ロドーリル国家の考え一つによるでしょう。

この冒険で得られる経験点は、1000～1500点です。

地下1階



Advice

宿ではなるべく怪しさを出さないようにしてください。行方不明になった客についても「急用で出られた」「また来ると言ってました」など、追及をかわすようにしてください。どうしても逃れられない場合は、「お客さんの手前、内密にしておきたかったのですが……」と、本文にあるとおりの言い訳をして、逆に依頼を持ちかけるふりをすれば、疑いをそらすことができるでしょう。

奴隷商人たちのデータは、256ページにある「盗賊（並）」「盗賊（腕利き）」「戦士（腕利き）」「戦士（親玉）」「魔法戦士（親玉）」を使ってください。

冒険談その96 ORIGINAL ブラウニーのレクイエム

●対応機種：未使用　●対応レベル：４～５レベル
●依頼主：家主のキング　●舞台：エレミア
●発生条件：パーティにシャーマンと、３レベル以上のプリーストがいること

Guide

改築を目前に、突然の幽霊騒動に頭を痛めた家主の依頼で、幽霊退治を依頼された冒険者たちは、荒れ果てた館で次々と異変に襲われます。しかし、その異変は霊とは関係ない騒ぎ……家に住むブラウニーのしわざだったのです。

いたずらを続けるブラウニーに詰め寄る冒険者たちの前へ、一人の少女の幽霊が現れます。ブラウニーたちは少女の願いでこの家を守るために騒ぎを起こしていたのです。

ブラウニーたちのいたずらをやめさせるには、少女を成仏させなくてはなりません。冒険者たちにそれができるでしょうか？

導入 エレミアの中心街にある、一軒の古い館が改装のために取り壊されることになりました。しかし、いざ大工たちが仕事を始めようとすると、どこからともなく物が飛んできたり、すすり泣きの声や重い物の落ちる音が聞こえ、そのうちに大工が大ケガをしてしまいました。

家主はチャ・ザやマーファの神殿にかけあったのですが、神殿の調査では何も異変が起こらず、頭を痛めて冒険者に幽霊退治を依頼してきたのです。

冒険者の店の紹介で、冒険者たちが依頼主のキングのところへ行くと、彼はなんとか館を元どおりの普通の家にしてくれと泣きついてきます。報酬は一人1000ガメルです。

本編　ひとりぼっちの女の子

館は住宅街の真ん中にあります。広い庭のついた、りっぱな館ですが、まったく手入れされておらず、庭は荒れ放題、窓には鎧戸がおろされています。管理人のキングから預かった鍵を使えば、門と正面の扉を開けることができます。

家の中は改装工事が途中で放り出されたこともあって、地震のあとの遺跡のように荒れ果てています。窓が閉めきってあるので室内は真っ暗です。窓を開けようとしても、打ちつけてあるかのように、どうしても開けることができません。

奥の部屋へ行くと、どこからか子供の密かな笑い声が聞こえます。そして部屋の中にある燭台（打撃力８）や壺（打撃力６）、小箱（打撃力５）、棚の引き出し（打撃力４）などが冒険者めがけて飛んできます（すべて攻撃力は10です）。

このときに、プリーストがホーリーライトなどのアンデッドに効果のある魔法を使っても変化はありません。

シャーマンがセンス・オーラを使った場合も、アンデッドの気配は感じられず、ブラウニーの気配が強いことがわかります。

冒険者たちがブラウニーが事件の犯人だと突き止めると、しばらくの間いたずらはおさまりますが、５分もたたないうちに物が飛んできたり、髪や服を引っぱられたりします。

シャーマンが呼びかけても、ブラウニーは「友達を困らせるやつらは、ここから出て行け」と言うばかりです。友達について尋ねても答えません。

２階にある少女（ファーラ）の部屋に近づくと、ブラウニーたちの攻撃は激しくなり、カーペットを冒険者たちの体に巻きつけて１階へ落とそうとしたり、シャンデリアが落ちる、扉が開かなくなる、机やベッドで押しつぶそうとするなどの凶悪な行動が増えます。

荒れ果てた部屋の中で、１カ所だけ荒れていない場所があるのですが、そこには少女と両親が並んで描かれた肖像画があります。ブラウニーにこの絵のことを尋ねれば「友達の大切にしている絵だ。汚すと承知しないぞ」と答えます。

家主のキングに絵のことを聞けば、５年前まで館に住んでいたカンティという名の夫婦の絵だと言います。大切にしていた一人娘を亡くしたあと、商売にも失敗して、今はルートの村で暮らしていることと、ブラウニーたちが邪魔して入れない２階の部屋について聞けば、娘のファーラの部屋だとわかります。

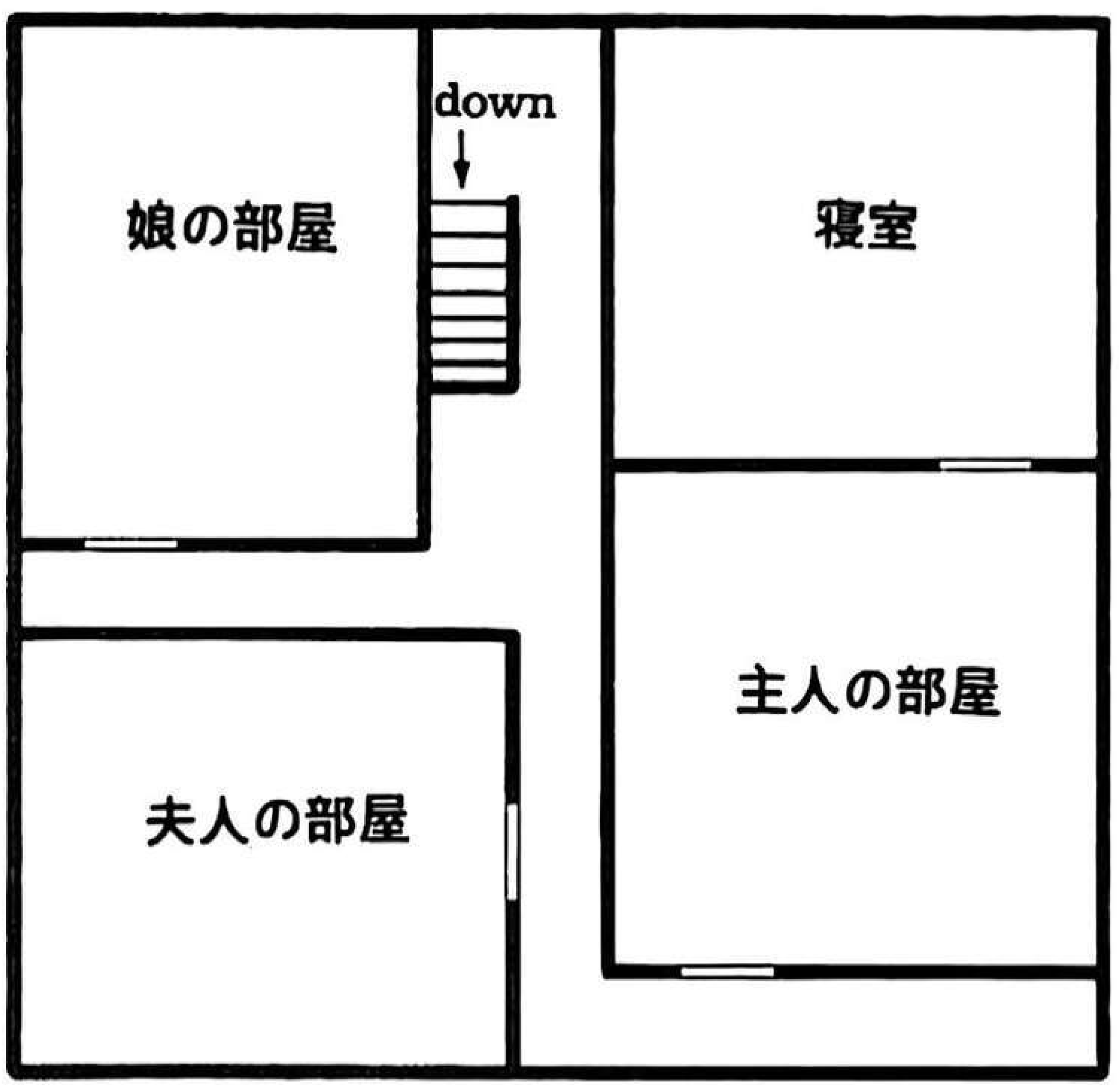
ブラウニーにファーラのことを尋ねれば、「友達」とはファーラのことで、彼女の両親が戻るまで、彼女を守るのだと言います。ファーラは死んでいると言うと「彼女は部屋にいる」と答えます。

このとき、冒険者たちの前にファーラの亡霊（ファントム）が現れます。亡霊は父と母の話が聞こえたので出てきたのです。両親の姿がないとわかると「私の家で何をしているの？　出て行って！」と叫んで激しいラップ音を起こして消えます。ファーラのファントムを成仏させないかぎり、ブラウニーのいたずらはおさまりません。ファントムには攻撃は一切通用しません。彼女を成仏させるには、ルートの村にいる両親を連れてくればよいのです。両親は事件について聞かされると、あわててエレミアにやってきます。両親にはブラウニーはなんの手出しもしません。２人が娘の部屋へ行くとファーラのファントムが現れて、どうして置いて行ったのか？　もう置いて行かないよね？　と尋ね、両親がそれに答えると安心した笑顔を残して消えて行きます。あとには古い人形が残っているだけです。

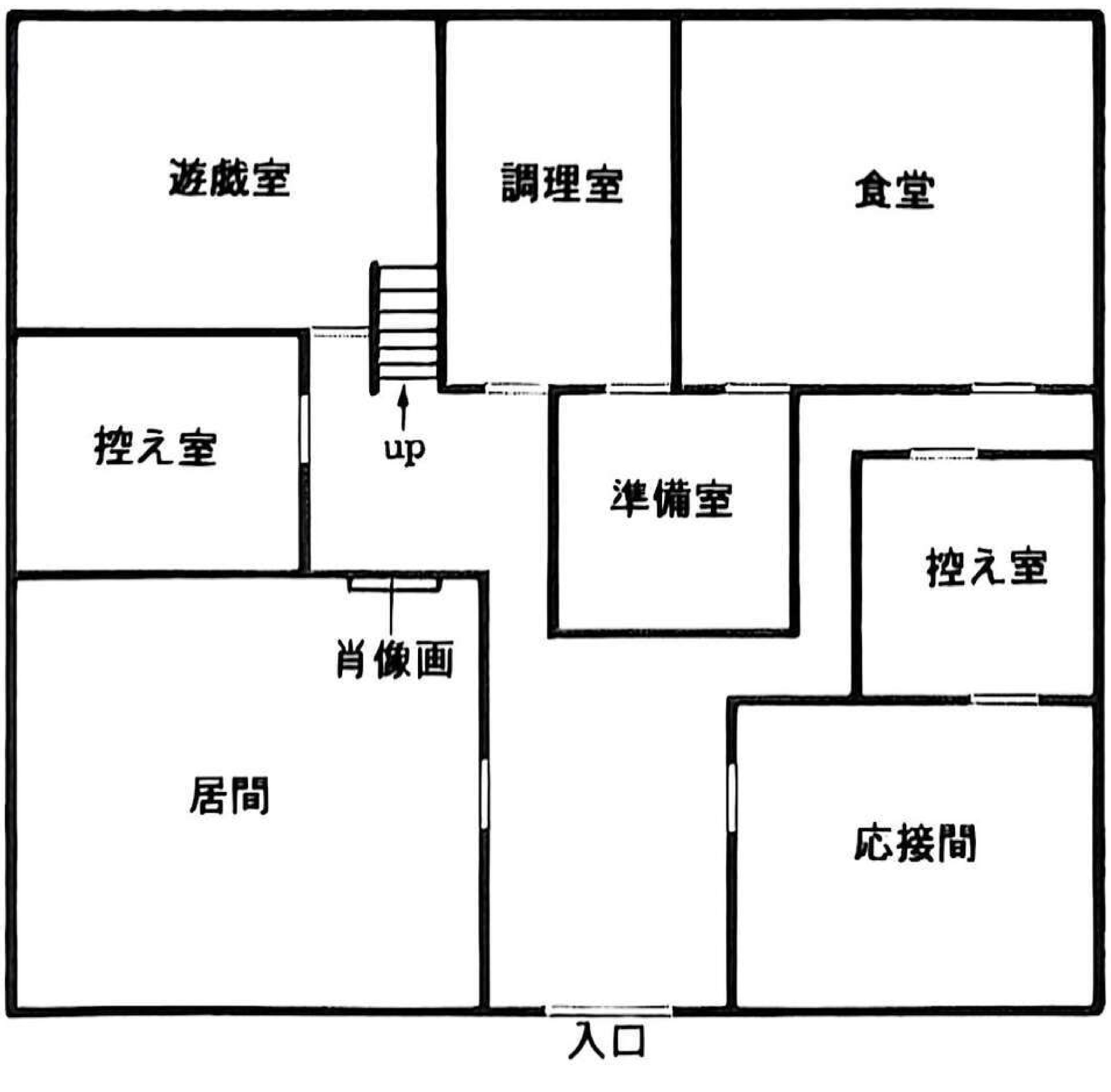
その人形はファーラが大事にしていたもので、部屋もファーラが生きていた頃とまったく変わっていません。両親は娘の死を信じられないまま、娘が生きているときと同じように生活していたのですが、商売の失敗で夜逃げ同然に館を出たため、娘が大事にしていた人形も置き去りになってしまったのです。

結末 少女のファントムが成仏すると、ブラウニーたちも消え、館の騒動はおさまります。家主のキングは喜んで報酬を払ってくれます。

得られる経験点は1500～2000点です。



幽霊屋敷／2階



1階

ブラウニーのデータは254ページ、ファントムのデータも同ページにあります。

Advice

館の中でならブラウニーたちはさまざまな騒ぎを起こすことができます。B級ホラー映画を参考に、いろんな仕掛けを考えてみてください（たとえば、窓の外を伝って行かなくてはならない状況をつくって、冒険者たちが通るときに、窓を開けて落とそうとしてみたりなど）。

冒険談その97 ORIGINAL

森は女の子でいっぱい

●対応機種：未使用　●対応レベル：４～５レベル
●依頼主：ルート村のファヌア（とその娘ティリエル）　●舞台：ガイスの森
●発生条件：特になし

Guide

ある娘を捜しに森に入った冒険者たちは、４人の少女に襲われます。彼女らは娘が森を守るために作ったアルラウネ。彼女らの手に負えない侵入者を倒せば、娘は家に戻るのですが……。

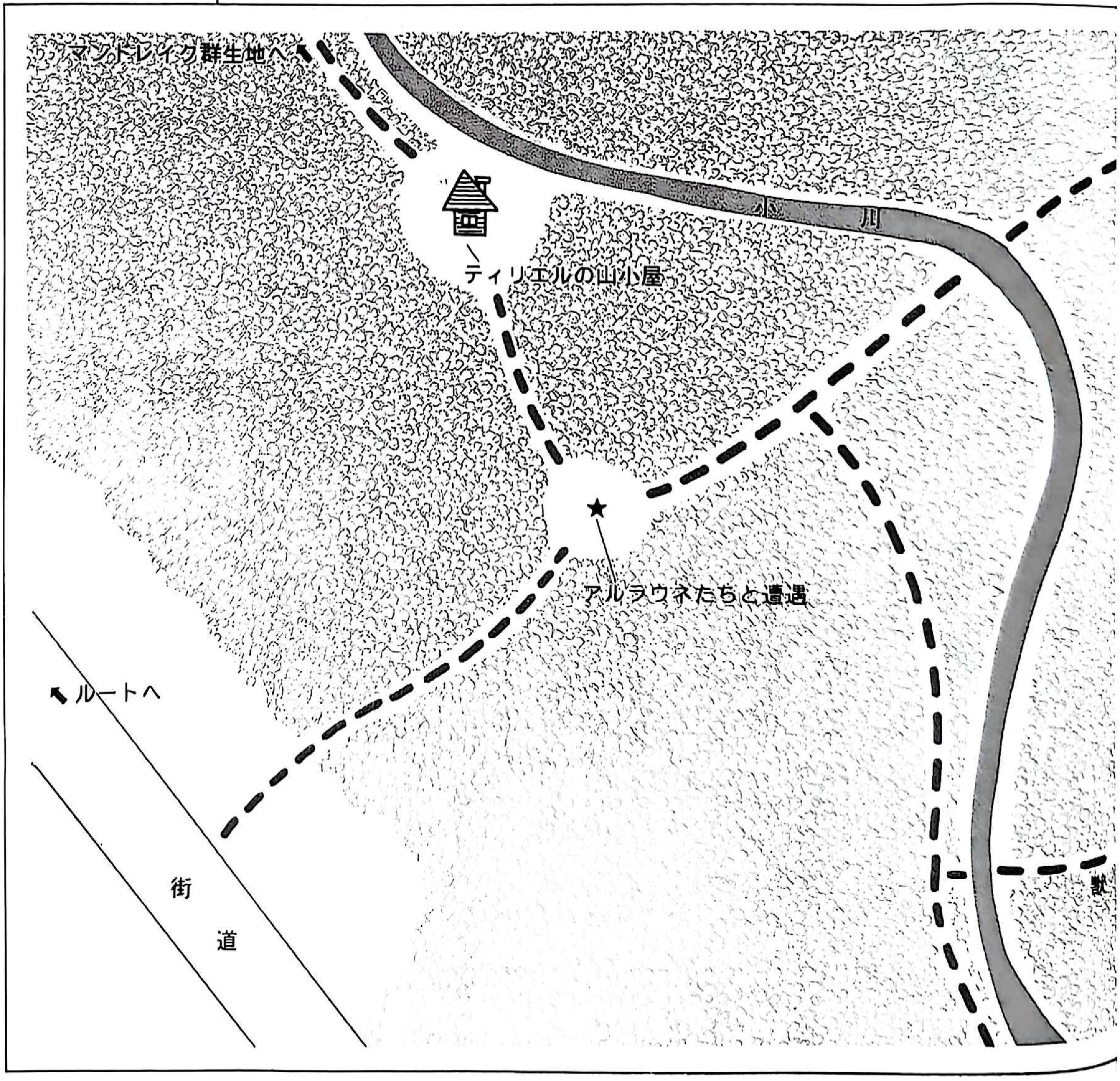
ティリエルは３レベルのシャーマンです。アルラウネは254ページ、マンドレイクも同ページを参照してください。

導入 ルートの冒険者の店で冒険者たちに接触してきたのは、ファヌアと名乗るひとりの中年女性です。ファヌアの娘ティリエルは２年前に行方不明になったのですが、最近「ガイスの森」で娘を見かけたという噂を聞きました。「ガイスの森」はルートの東、カーン砂漠の南にあり、モンスターの出没する場所として知られています。依頼は、ティリエルを連れ戻してほしいというものです。

報酬はパーティ全員で3000ガメルです。

本編 アルラウネがいっぱい!

「ガイスの森」の中で、冒険者たちはひとりの少女と遭遇します。少女の髪や目の色、顔だちなどは母親から聞いたティリエルの特徴とピッタリですが、年齢が若すぎます。謎の少女は問答無用で戦闘を挑んできます。少女はなか



なかの腕のシャーマン魔法を使います。冒険者たちが、少女をなんとか退けると、２人目の少女がやってきます。彼女の顔は第１の少女とそっくり。２人目の少女も戦闘を挑んできます。そして、第２の少女を倒したところで第３の少女がやってきて……けっきょく、合計４人の少女が襲ってきます。マスターは、冒険者たちが少女（アルラウネ）を殺さないようにタイミングを見計らって、２人目以降のアルラウネを登場させてください。

４人目の少女も冒険者たちに退けられた時、騒ぎを聞きつけたティリエル本人がやってきます。ティリエルは少女たちをいさめ、彼女たちに代わって冒険者たちに謝罪します。そして、全員の傷を手当てして、一軒の山小屋へと冒険者たちを案内します。ティリエルは４人の少女と一緒にここで暮らしています。全員、年こそ違え、顔が同じで、いちばんの年長者がティリエルです。

２年前、偶然マンドレイクの密猟者を退治した彼女は、「ガイスの森」のマンドレイクの友人となりました。ティリエルは彼らと相談して意図的に自分のアルラウネを作成していたのです。人間とマンドレイクの間に立つアルラウネなら、穏健な手段で森を守れると考えたわけです（アルラウネのほうがいざという時の戦闘能力が高いのも事実です）。４人の少女はティリエルの血から生まれたアルラウネなのです。

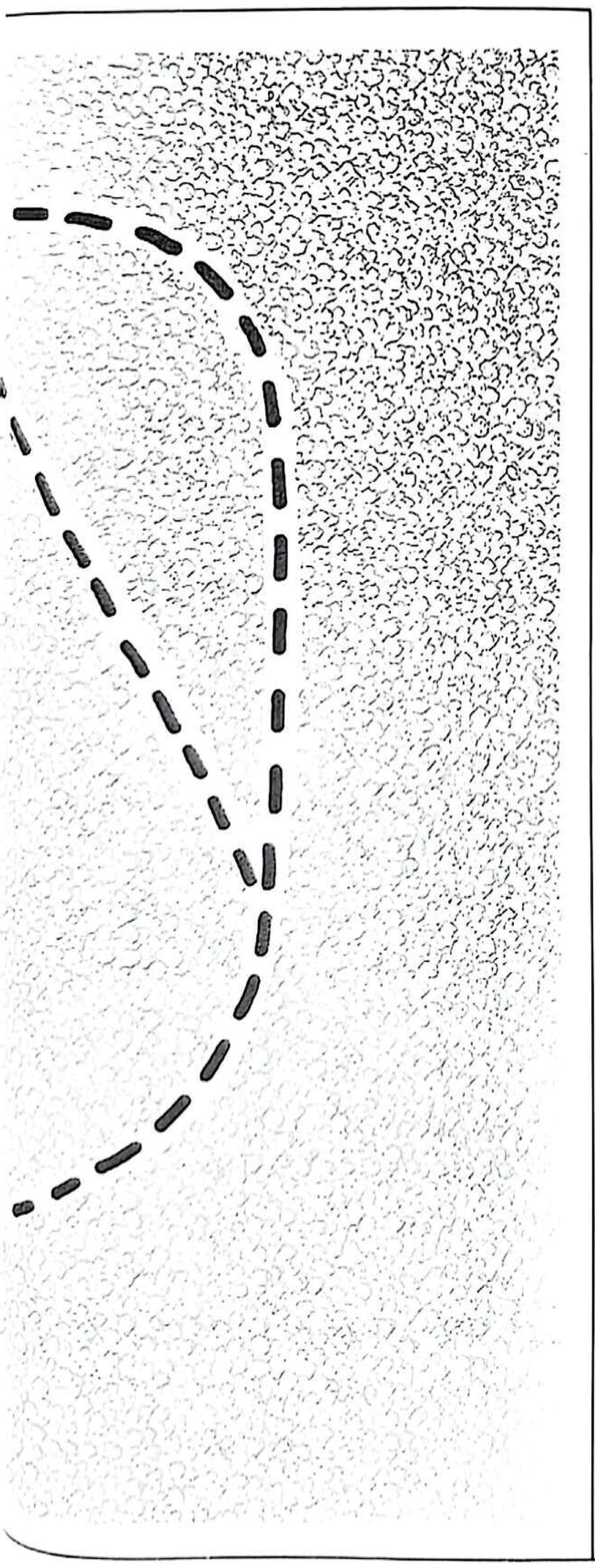
しかし、最近悪い冒険者が森に入りこんで、マンドレイクを乱獲しています。説得もつうじず、やむなく力ずくで追いだそうとしたが負けてしまいました。少女たちがいきなり襲いかかってきたのは、冒険者たちを悪い冒険者と勘違いしたからです。ティリエルは、悪い冒険者を倒してくれたなら、私も家に帰ると言います。

悪い冒険者は全員が人間で、５レベルのソーサラー、４レベルの女性シャーマン、４レベルのシーフ、５レベルと４レベルのファイターの５人組です。ちなみに、彼らのアルラウネ（マンドレイク）相手の戦略は、耳栓と、サプレス・エレメンタル（ノーム）、サイレンス、カウンター・マジック（コモン・ルーン）で、あとは力押しです。

悪の冒険者は、主に昼間、マンドレイクを捜して森の中をうろついています。冒険者たちはレンジャー技能を使って足取りを追ってください。悪の冒険者は耳栓をはめっぱなしなので、不意討ちされやすくなっています。

結末 悪の冒険者を倒すか退散させれば、ティリエルは約束どおり母親のもとへ帰ります。アルラウネの少女たちは、「ガイスの森」の入口まで見送りに来てくれます。

この冒険で得られる経験点は1000〜1500点くらいが望ましいでしょう。



ガイスの森

Advice

アルラウネたちとの最初の遭遇では、ホールドやバインディングを中心にして、冒険者たちに致命傷は与えないほうがいいでしょう。

敵役の冒険者が複数人登場しますが、管理が面倒になるので、モンスターデータ化しておきましょう。あるいは、256ページのNPCモンスターを流用してください。

冒険談
その98
ORIGINAL

賢者の試練

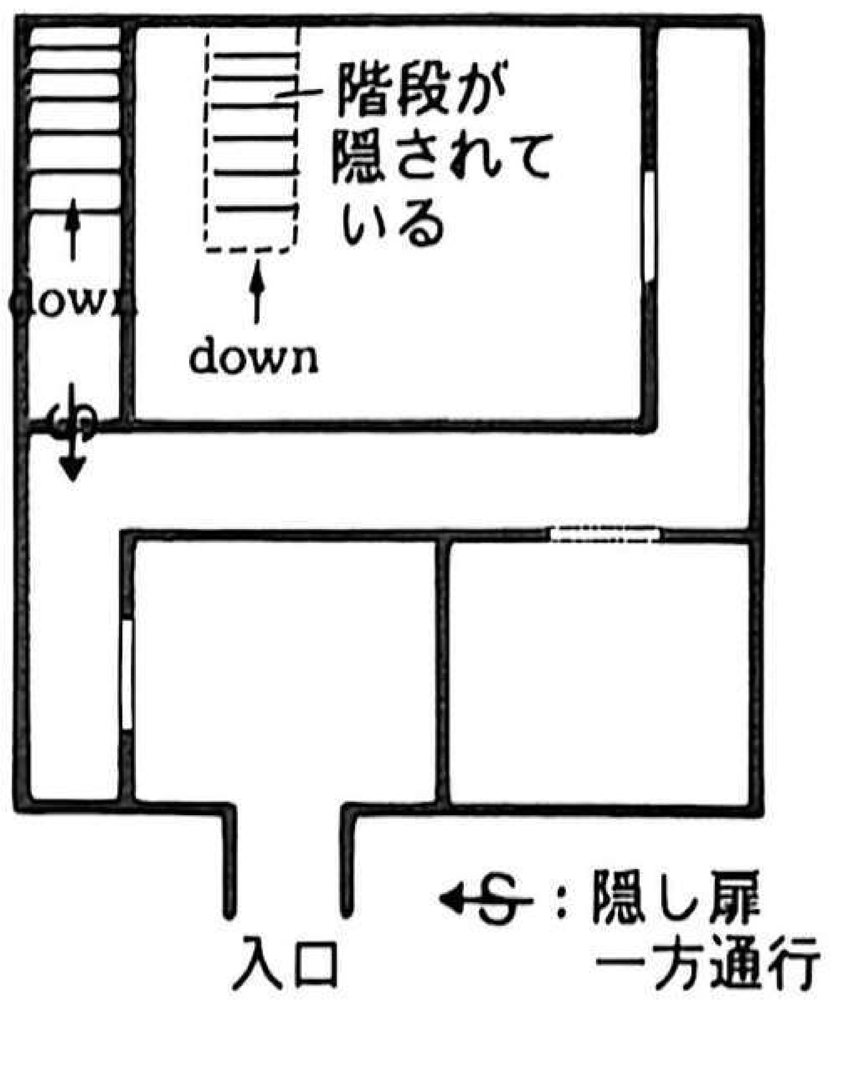
●対応機種：未使用　●対応レベル：４～５レベル
●依頼主：特になし　●舞台：ナムゴーの西にある賢者の遺跡
●発生条件：パーティに４レベル以上のセージ技能を持ったキャラクターがいること

Guide

「奇跡の店」の親父から「賢者は訪れるべし」と書かれた地図を手に入れた冒険者たちは、好奇心のおもむくまま、地図に記された場所へ行き、隠された遺跡を見つけ出します。そこはさまざまな動植物の標本が並んだ博物館のような場所でしたが、実はここは「賢者の試験場」であり、ここに並ぶすべての動植物の名前について答えなくてはここから出ることはできないのです。冒険者たちは生きてこの遺跡から出ることができるのでしょうか？

戦わなくてはならないモンスターは登場しません。

賢者の迷宮／１階



導入

冒険者たちが「奇跡の店」を訪れると、親父が「こんな地図を手に入れたのだが、この場所に行ってみる気はないか？」と一枚の古びた地図を差し出します。地図にはナムゴーのある半島が描かれており、ナムゴーから西へ少し行ったところに印があり、その上に上位古代語で「賢者は訪れるべし。〝知恵こそ力なり〟。扉は開かれる」と書かれています。

この地図は親父が手に入れた魔法王国時代の家具の中に残っていたもので、親父はこの場所に何があるのか興味を持っています。

調べて何か見つかり、ここに持ってきてくれるなら、地図はタダで進呈しようと言います。

本編　いつの世もテストは尽きまじ

冒険者たちが問題の場所へ行くと、半ば崩れかけた石造りの小屋があります。古さからいって、古代魔法王国時代のもののようですが、中には何もありません。しかし、くわしく調べれば床に隠し扉があり、地下への階段が見つかります。

階段は立派な石の扉の前まで続いています。扉には鍵がかかっています。〝知恵こそ力なり〟と唱えるか、達成値20を超える「アンロック」の魔法に成功すれば開きます。

中は広々とした部屋になっています。冒険者たちが中に入ると、入ってきた扉が静かに閉ざされ、開かなくなります。奥にも扉がありますが、その前に古代の魔法使いの幻影が現れます。

「生徒たちよ、よく来た。ここより試問は始まる。汝の知性に誇りを持ち進むがよい」

声が終わると奥の扉が開きます。

ここから先には、モンスターや植物、魔法についての質問が用意された部屋が続きます。これは特殊なシナリオですので、プレイヤーからルールブックを取り上げてください。まず、質問についてプレイヤーたちに考えさせてください。答えがわからない場合は、セージの知識チェックを行い、成功すればヒントか、直接答えを出してください。

答えがわからなかったりして、長時間部屋にとどまっていると、入口に現れたものと同じ魔法使いの幻影が現れて「挑戦をあきらめるか？」と問いかけてきます。

あきらめると答えれば「見識を深め、再び来るがよい」とのことばとともに、外への通路に通じる隠し扉が開きます。

街へ戻るなどしてキャラクターが「勉強する」と言った場合は、ルールブックを渡してください。

第１の部屋：部屋の中央には３メートル四方の檻があります。檻の中には体の前半分が鳥、後ろ半分が馬の姿をした動物の白骨が倒れています。

入ってきた扉は閉まってしまい、開かなくなります。奥にも扉がありますが、扉を開けるにはこの檻の中のモンスターの名前を口にしなくてはいけません。答えはヒッポグリフです。

これ以降の部屋も、答えを言うことで先の部屋に進むことができます。

第２の部屋：部屋の中央には２メートル四方の檻があり、中には頭が大きく、体つきがきゃしゃで、背中にコウモリのような翼を持った、小さな人間型の生き物の干からびた死体があります。檻の前には上位古代語が書かれたプレートがあります。「この妖魔が使う、特

殊な精霊魔法とは？」

この妖魔はグレムリンで、魔法の名前は「フォーゲット」です。

第３の部屋：部屋の中央には武装したスケルトンが、ホコリをかぶって立っています（襲ってくるようすはありません)。足元にプレートがあります。

「この魔法生物を造り出すために必要な品物は何か？」

スケルトン・ウォリアーを造るには「竜の牙」が必要です。

第４の部屋：部屋の中央には、人間大の上半身は鳥で下半身はトカゲのモンスターの剝製が飾ってあります。剝製の台座にプレートがかかっています。

「この魔獣の特殊能力を防ぐ薬草とは？」

答えは「ヘンルーダ」です。

第５の部屋：部屋の中央には台座があり、琥珀色の石（知名度12「リグニア石」)がのっています。台座にはプレートがあります。

「精神の病を癒す、この石を秘めたる生物の名は？」

答えは「リュンクス」です。

第６の部屋：部屋の中央には人の形をした巨大な鉄の像が立っています（知名度12「アイアン・ゴーレム」)。ゴーレムが喋り出します。

「我らに命ずるときに必要な魔法は何か？」

答えは「コマンド・ゴーレム」です。

第７の部屋：部屋の中央には頑丈な柵があり、その中に大きな鉢植えがありますが、植物は枯れてしまい、何が植えられていたのかわかりません。柵にプレートがかかっています。

「このような植物モンスターの苦手とするものは何か？」

いろいろ答えがあるかもしれませんが、ここでは「火（炎）」が正解です。

第８の部屋：部屋の中央には台座があり、一つの指輪がのっています。台座にはプレートがついています。

「魔法の品から魔力を感じられなくする呪文は何か？」

答えは「シール・エンチャントメント」です。

この指輪には「インクリーズ・ウェイト」の魔法が付与されており、重量が100倍（２キロ）になっていますが、ただそれだけの真鍮の指輪です。

第９の部屋：ここには何もなく、床の中央にプレートがはまっているだけです。

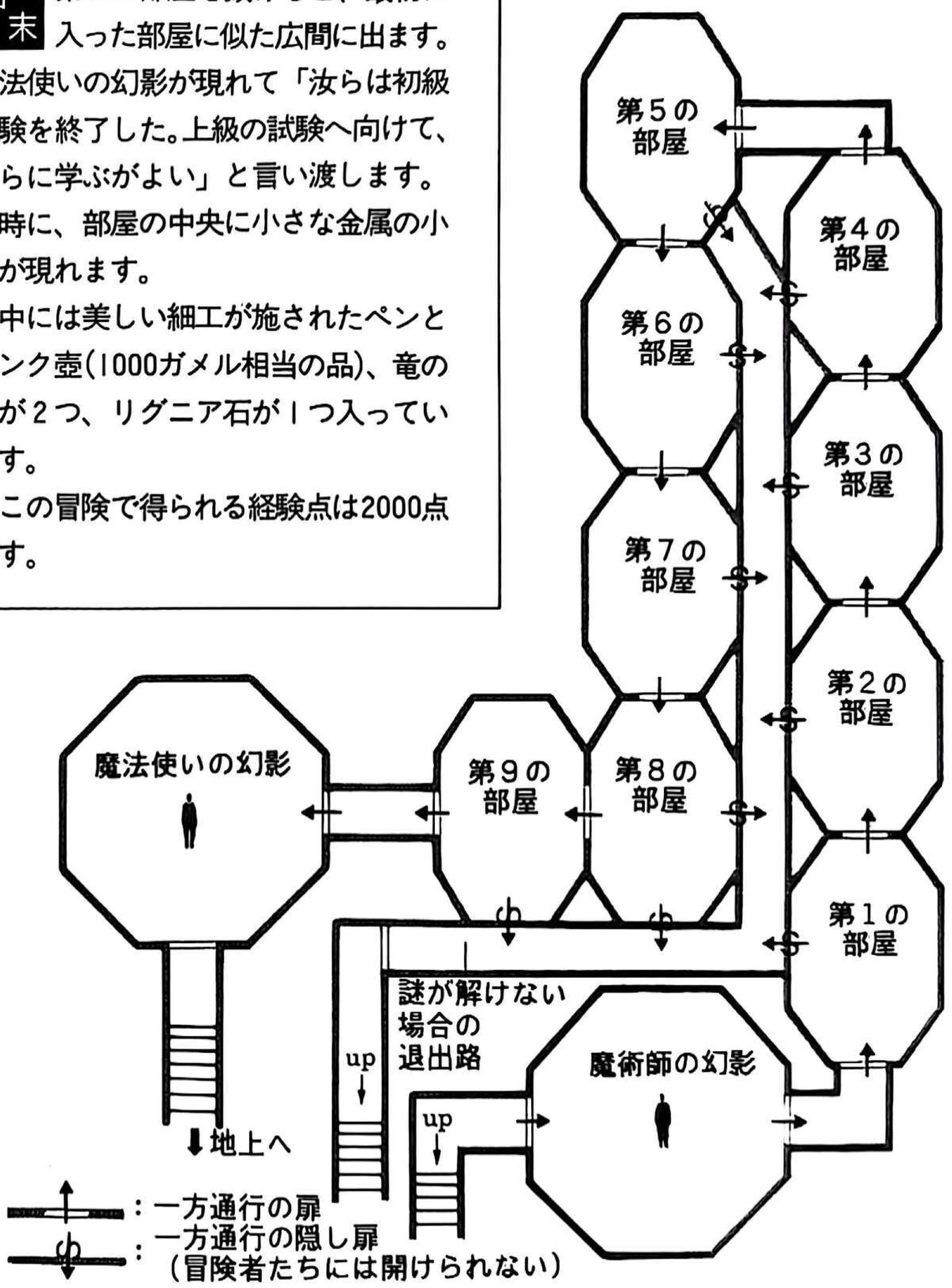
「天の星をよぶ魔法とは？」

答えは「メテオ・ストライク」です。

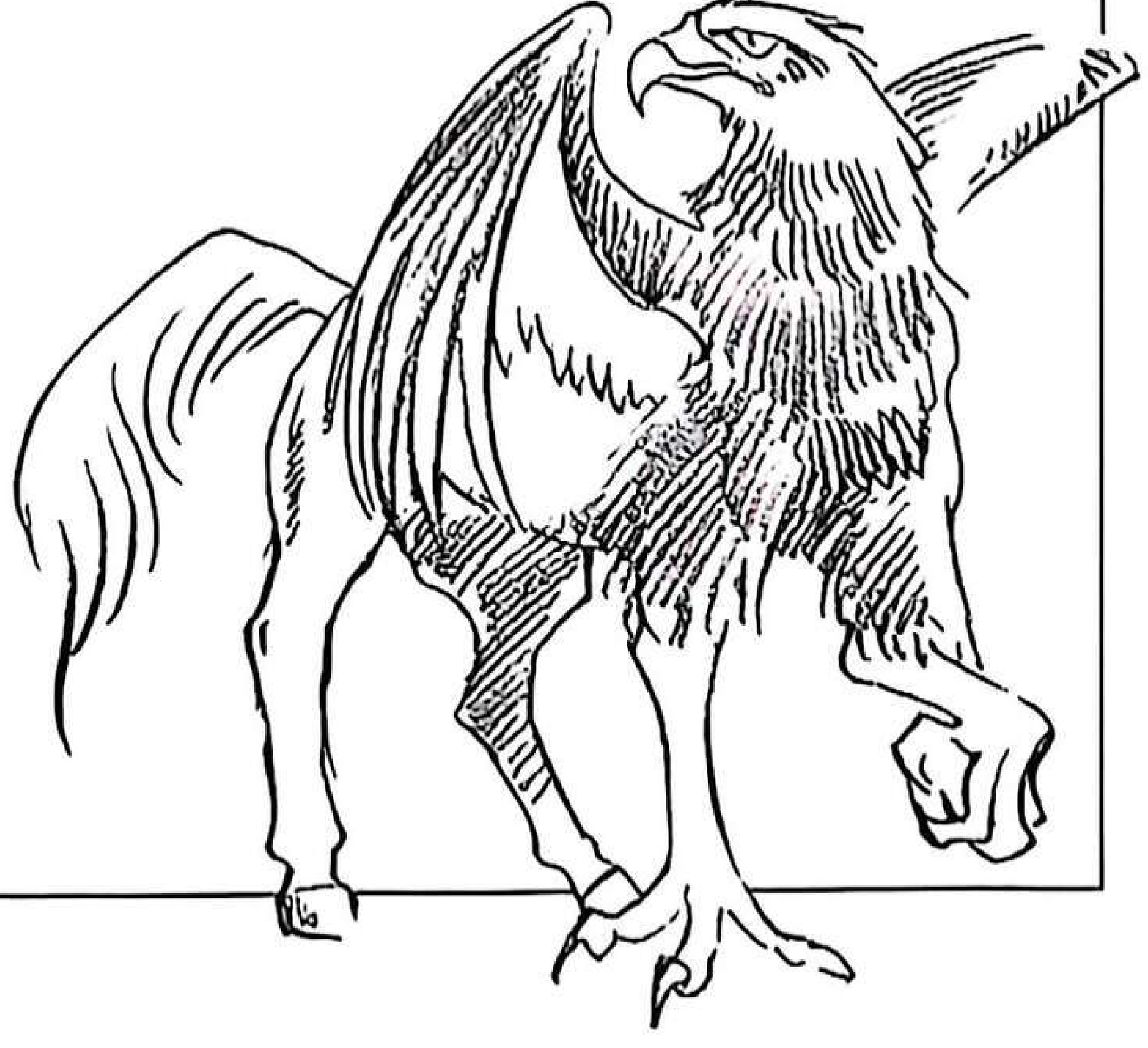
結末 第９の部屋を抜けると、最初に入った部屋に似た広間に出ます。魔法使いの幻影が現れて「汝らは初級試験を終了した。上級の試験へ向けて、さらに学ぶがよい」と言い渡します。同時に、部屋の中央に小さな金属の小箱が現れます。

中には美しい細工が施されたペンとインク壺(1000ガメル相当の品)、竜の牙が２つ、リグニア石が１つ入っています。

この冒険で得られる経験点は2000点です。



地下



Advice

戦闘がなく、質問だけで進んでいきますので、部屋数はもっと多いほうがいいでしょう。また、物語の前後になにかイベントをつけ加えたほうがもっと楽しめるかもしれません。

質問の内容も、モンスターや魔法に関したことだけにとどまらず、市販のクイズの本などを参考にして、パズルや計算クイズなどを取り入れてもいいでしょう。

冒険談その99 ORIGINAL 悪魔と魔術師

●対応機種：未使用　●対応レベル：４～５レベル
●依頼主：パダの冒険者の店の主人　●舞台：堕ちた都市レックス
●発生条件：パーティに４レベル以上のソーサラー技能を持つキャラクターがいること

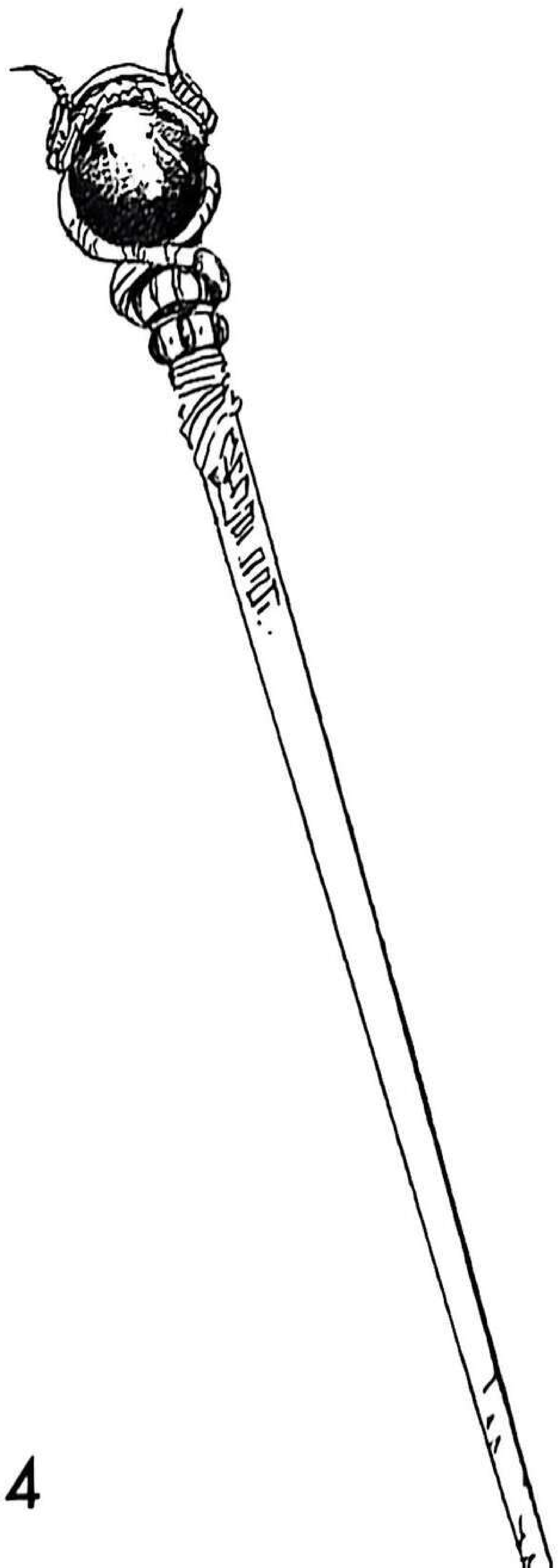
Guide

堕ちた都市へ向かったまま、戻らない冒険者たちを捜すため、レックスへ向かったプレイヤーパーティは、捜していた冒険者パーティがデーモンに襲われて全滅しているのを発見します。

唯一、虫の息だった魔法使いに立派な魔法の杖を託されますが、その杖には古代魔法王国時代の魔法使い「エルドース」の魂がやどっており、冒険者たちにデーモンを倒すように言います。

デーモンの強さを知り、冒険者たちは悩みますが、デーモンが出口をふさいでしまったために、戦わざるをえなくなります。

シーのデータは254ページに、エルゴウスのデータも同ページにあります。エルドースは10レベル近いソーサラー技能を記憶していますが、ゲーム中で使用できるのは５レベルまでにしてください。



導入　パダの冒険者の店へ行くと、主人が「レックスへ向かったまま、戻ってこないパーティがある。悪いが捜しに行ってくれないか？」と依頼してきます。

パーティは戦士、神官戦士、盗賊、シャーマン、ソーサラーの５人でなっており、１週間前にレックスへ少し入ったところにある塔に向かったまま、戻ってきません。

報酬はひとまず一人800ガメル。あとは戻ってきたときに、仕事の内容によってはボーナスが出るかもしれません。

本編　付与魔術師エルドース

問題の塔はかなり大きなものです。レックス墜落のときに、基礎部分と下の階が何層かつぶれてしましたが、上層部分はわずかに傾いてはいるものの、しっかりと建っています。窓の一つがこじあけられ、誰かが中に入り込んだ形跡があります。

塔の中は古代の魔法使いの居住区と研究室になっています。かなり大勢が出入りしていた場所のようで、ところどころに朽ち果てた遺体などが残っています。

上の階へ上って行くと、途中で一人の大ケガを負った魔法使いが、やせっぽっちのグラスランナーに似たモンスター（シー）にどこかへ引きずられていく場面に出くわします。冒険者たちが襲いかかったなら、シーは抵抗しますが、魔法使いの声で上位古代語の「やめろ」の命令があると、すぐに武器をひいてあとずさります。

ケガをした魔法使いは身動きしませんが、抱き起こすと虫の息で杖を持ち上げます。杖は先端に子供のにぎり拳ほどもある黒い魔晶石がはめ込んであり、かなり重い品物です。杖を渡すと魔法使いは死んでしまいます。死因は巨大な剣の一撃です。

杖が魔法使いの手に渡ると、手にしたキャラクターは目標値20で精神抵抗のロールを行います。失敗するとキャラクターは古代の魔法使い「エルドース」に意識を乗っ取られます（魔法使いの手に渡らない場合は、持っているキャラクターを乗っ取ります）。

乗っ取った場合も、失敗した場合も、エルドースは冒険者たちに最上階の部屋をモンスターから取り戻すための協力を求めます。最上階には先に入った（さっきまでエルドースが操っていた魔法使いの）冒険仲間が閉じ込められていると言います。

最上階を占領しているモンスターはエルゴウス（知名度15）という悪魔で、本来はこの塔と魔法使いを守る役目を持っていました。しかし、王国崩壊後命令する魔法使いたちがいなくなったことを機に、塔にある魔界への門を開いて、仲間を呼び寄せようと企んだのです。付与魔術によって、杖の中で生き延びたエルドースは、エルゴウスを止めようとしましたが、デーモンは肉体を失ったエルドースを主人とは認めず、しかたなくエルドースは蛮族（プレイヤーキャラクターのような、王国滅亡後の人間を指すことば）の身体を借りて相打ちを覚悟で悪魔を「封印の壺」に封じたのです。しかし、先日やってきた冒険者たちが封印を解いてしまい、悪魔は再び暴れ出したのです。

魔法使いの身体を借りて、エルドースは再び壺に悪魔を封じようとしましたが、同じ手が二度通じるはずがなく、壺は壊され、魔法使いの身体も深手を

負ってしまいました。配下の魔法生物「シー」の助けで、なんとかここまで逃げてこれたのです。

デーモンはこの塔の番人になるために、さまざまな防御魔法を付与されており、通常の武器ダメージや魔法攻撃は効果ありません。ただ、純粋な銀の武器や、少しのあいだ動きを止めるような魔法なら効果があります。塔の倉庫には２本だけ銀の武器があります(武器の種類や筋力はパーティの構成を見てマスターが設定してください)。

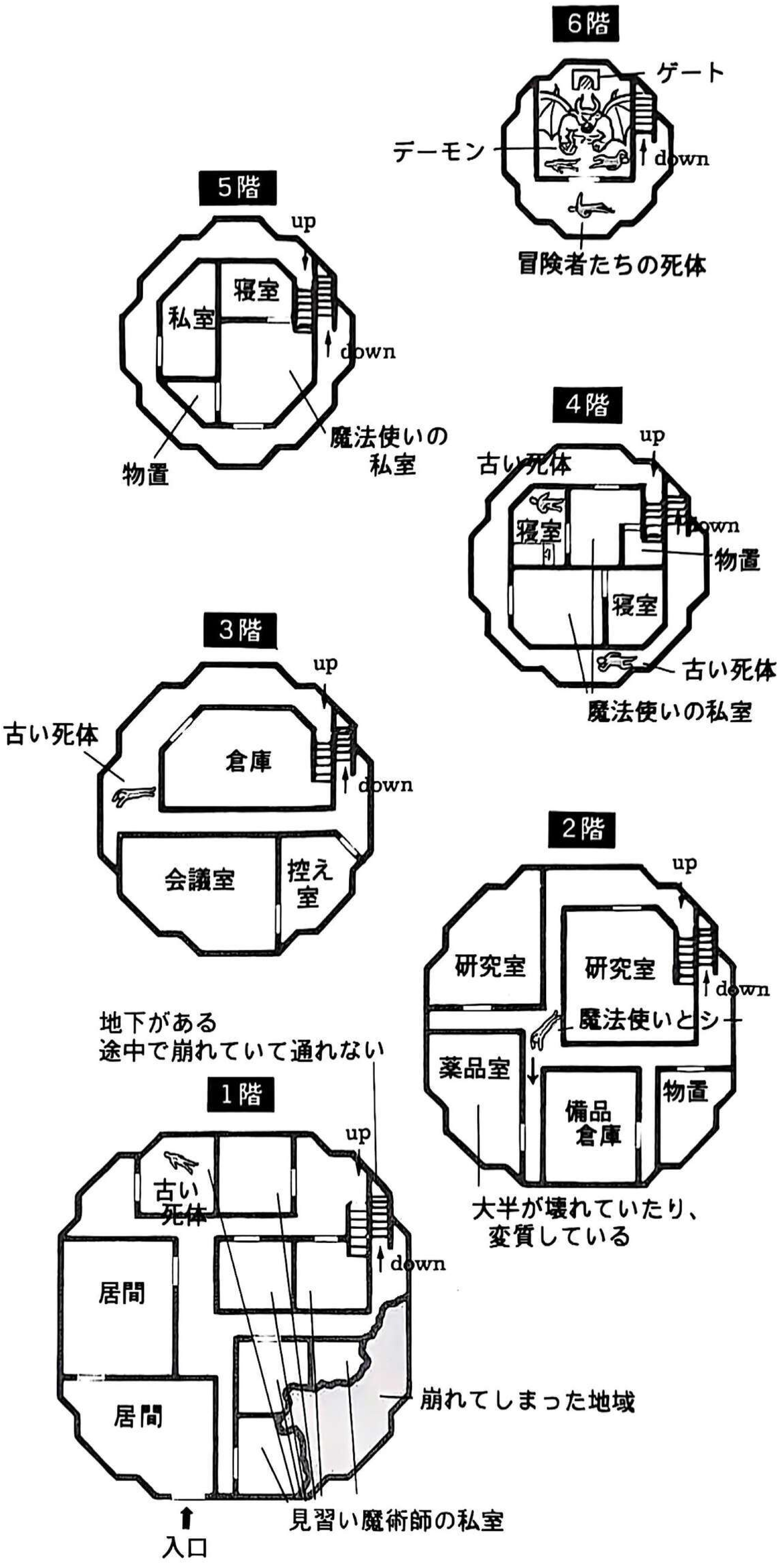
デーモンは最上階にいますが、部屋には捜していた冒険者たちの死体があります。デーモンは巨大なゲートのそばにある魔法装置をのぞき込んでいますが、人間が造ったものなので、あまり理解できていません。冒険者たちがやってくると「また来たか。どうだ、オレに協力すれば、お前たちが考えもつかないような富と力を分けてやる。それともここに転がるやつらのようになりたいか？」と、取引を持ちかけて、冒険者たちにゲートの操作をさせようとします。エルドースに気づくと、デーモンはやや警戒しますが「もうオレを閉じ込める壺もない。おとなしく言うことを聞け」と余裕を見せます。

デーモンは犬のような頭に４本の角、体は人間に似ていますが、足は鳥のようで、背にコウモリの羽が大小２対生えています。戦いになると大きな剣を出現させ、それで切りかかってきます。

ゲートの向こうには、濁った泥水のような色が渦巻いています。エルドースによれば「夢幻界」と呼ばれる混沌の世界に近い空間につながろうとしているようです。

デーモンを倒すには、正面から戦う方法もありますが、武器で倒しただけでは、時間がたてば復活するかもしれません。確実な方法はデーモンをゲートの中に放り込むことです。

デーモンをゲートに放り込めばエルドースがゲートをふさぎます。



結末 エルドースは塔に残ると言い、最上階はシーによって封じられます。エルドースは別れぎわに、倉庫にある品で欲しいものがあれば持っていくように言います。杖になった彼に必要なものはないからです。倉庫には魔晶石や魔法の指輪、魔法抵抗力が上がる「耐魔の指輪」や燃えない布でできたマントなどがあります。

この冒険で得られる経験点は2000点です。

Advice

マスターが望むなら、エルドースは塔に残さず冒険者たちと行動をともにしてもいいでしょう。しかし、エルドースは古代王国時代の魔法使いですから、冒険者たちのような「蛮族」を軽べつし、嫌っています。同行するにはそれなりの理由が必要でしょう。

冒険談その100 ORIGINAL さまよえる塔

●対応機種：未使用　●対応レベル：４～５レベル
●依頼主：プリシス（ミードの北西にある国）から来た警備兵カルズ　●舞台：エストン山脈
●発生条件：パーティに４レベル以上のソーサラーがいる。⑭「歌い鳥と吟遊詩人」（Ｐ.214）を終了させている

Guide

プリシスから逃げてきた窃盗犯を、もと来た国へ護送する仕事を引き受けた冒険者たちでしたが、その途中で犯人が逃走。犯人は塔に逃げ込んだのですが、その塔にはシングバードの事件で出会った吟遊詩人が住んでおり、慌てて冒険者に出て行くように言います。

実はこの塔は魔法の力で、さまざまな空間に浮かぶ「さまよえる塔」だったのです。ところが塔の魔力を制御する魔法装置を犯人が壊したため、塔はいずことも知れない空間に流されてしまいます。犯人を捕らえて奪った「詠唱晶石」を取り戻さなくては、アレクラストに戻ることができなくなります。塔から通じる奇妙な世界を駆けめぐり、犯人を捕らえてアレクラスト大陸へ戻ることができるでしょうか？

導入

冒険者たちはボルの村で、カルズと名のる警備兵から、窃盗犯をプリシス国へ護送する手助けを依頼されます。窃盗犯はラフロというグラスランナーで悪ふざけが大得意です。今回の依頼も、ラフロがどういう方法でか、警備兵たちの食事に毒（？）を仕込んだため、外で食事をしたカルズ以外の兵は、みんな食中毒で倒れてしまったのです。

報酬は一人800ガメルです。

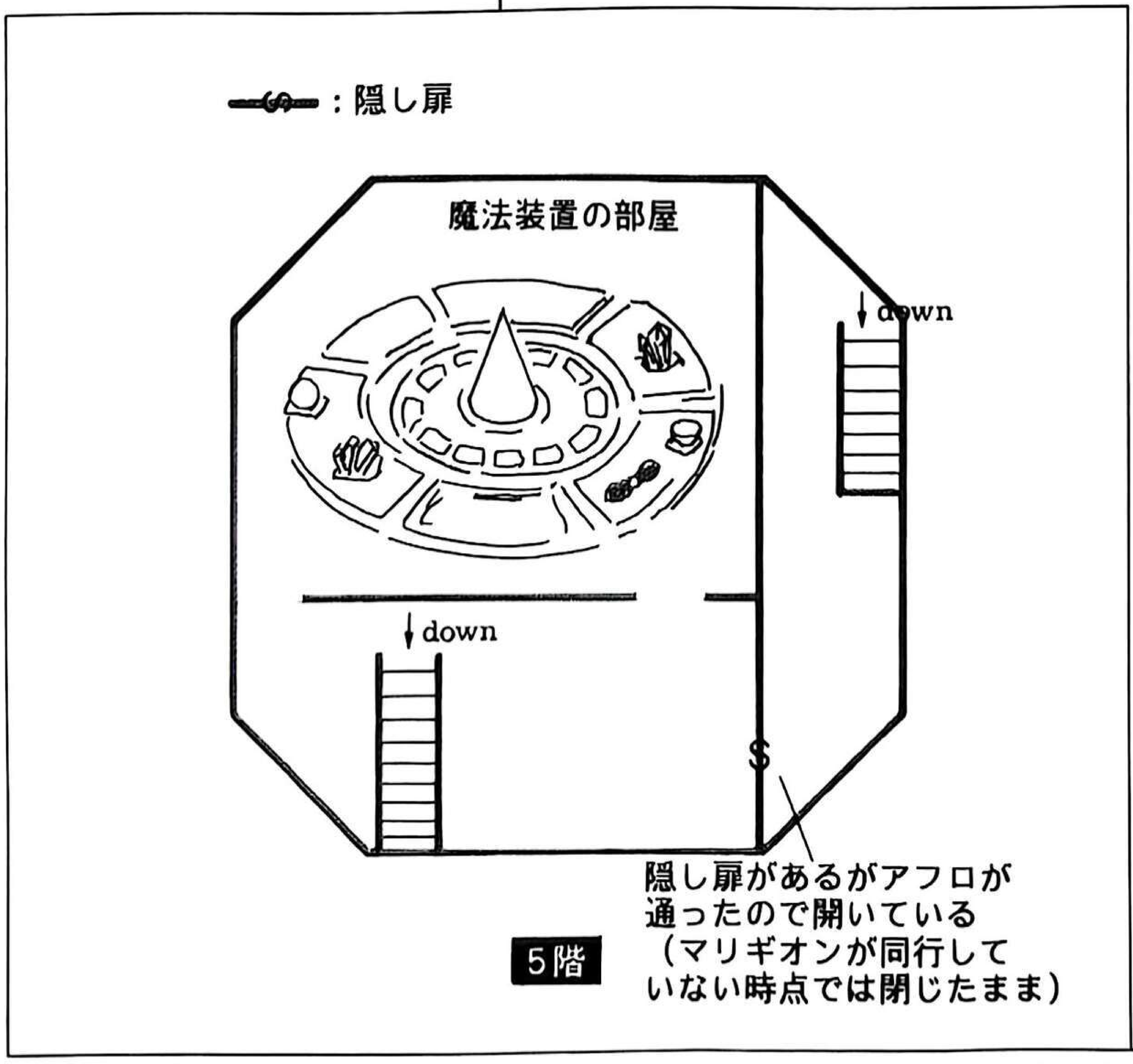
本編　パラレルワールド大追跡

プリシスへは、ミードを経由して行きますが、ミードへ行く道中での夜、ラフロはどうやって持っていたのか、眠りのクラウドエッグを使って逃走します。ラフロは森に逃げ込み、そのまま山を登って行きます。物音や草をかきわけた跡があるので、追跡はさほど難しくはありません。崖をすべり下り、川を渡り、逃走を続けたラフロは、崖の先にある塔に逃げ込みます。

塔は石造りのごく普通のものに見えます。しかしあちこちにある家具は木とも金属ともつかない奇妙な材質でできています。ところどころの扉が乱暴に開け放たれているのはラフロのしわざです。ラフロは徐々に上の階へ向かっているようです。跡を追って行くと、ある部屋で人の気配を感じます。飛び込んでみると、⑭「歌い鳥と吟遊詩人」で出会った詩人のマリギオンと出くわします（小鳥のソルも一緒です）。詩人は武器を持っており、冒険者たちにどうしてここにいるのか尋ねます。

逆に尋ねられると、彼も偶然ここに迷い込んだのだと言います。ラフロのことを聞くと、早く見つけ出し、一緒にここを出ましょうと言いますが、いざ、捜そうとしたときに、鈍い振動が塔を揺さぶると、顔色を変えて塔の上部へ走って行きます。彼は一直線に塔の最上階へ向かうので、先ほどの「迷い込んだ」との言い分はウソだとわかるでしょう。最上階には見たことのない魔法文字や、魔力の結晶石で囲まれた純白の柱があります。柱のそばには４本の小さな柱が立っていて、それぞれの頂点には真っ赤な宝石がはまっていましたが、冒険者たちがやってきたときにはラフロが宝石の一つを抜き取っています。マリギオンは慌てて近くにある黒曜石のプレートに近づくと、浮かび上がった魔法文字に修正を加えていきます。

この塔は古代王国時代に造られたらしい空間転移の魔力を持った塔なのです。マリギオンは昔、ある賢者のもとに弟子入りしていたことがあり、塔の



マリギオンのデータは256ページにある「戦士（親玉）」にバード４レベルとセージ３レベルを加えたものを使ってください。憶えている呪歌は、ダンス、ララバイ、ヒーリング、サモン・スモール・アニマルです。ラフロのデータは敏捷度20　移動速度20　攻撃点15　打撃点９　回避点15　防御点７　生命点／抵抗値　15／14　精神点24／16　シーフ５　レンジャー３です。

仕組みはその賢者に教わったのだと言います。宝石が抜き取られたため、塔はフォーセリアとは異なった世界に移動してしまったようです。マリギオンはこれ以上、塔が空間を「流されない」ために魔法装置を調整してみるので、その間に塔のどこかに隠れている盗賊を捕まえてほしいと言います。

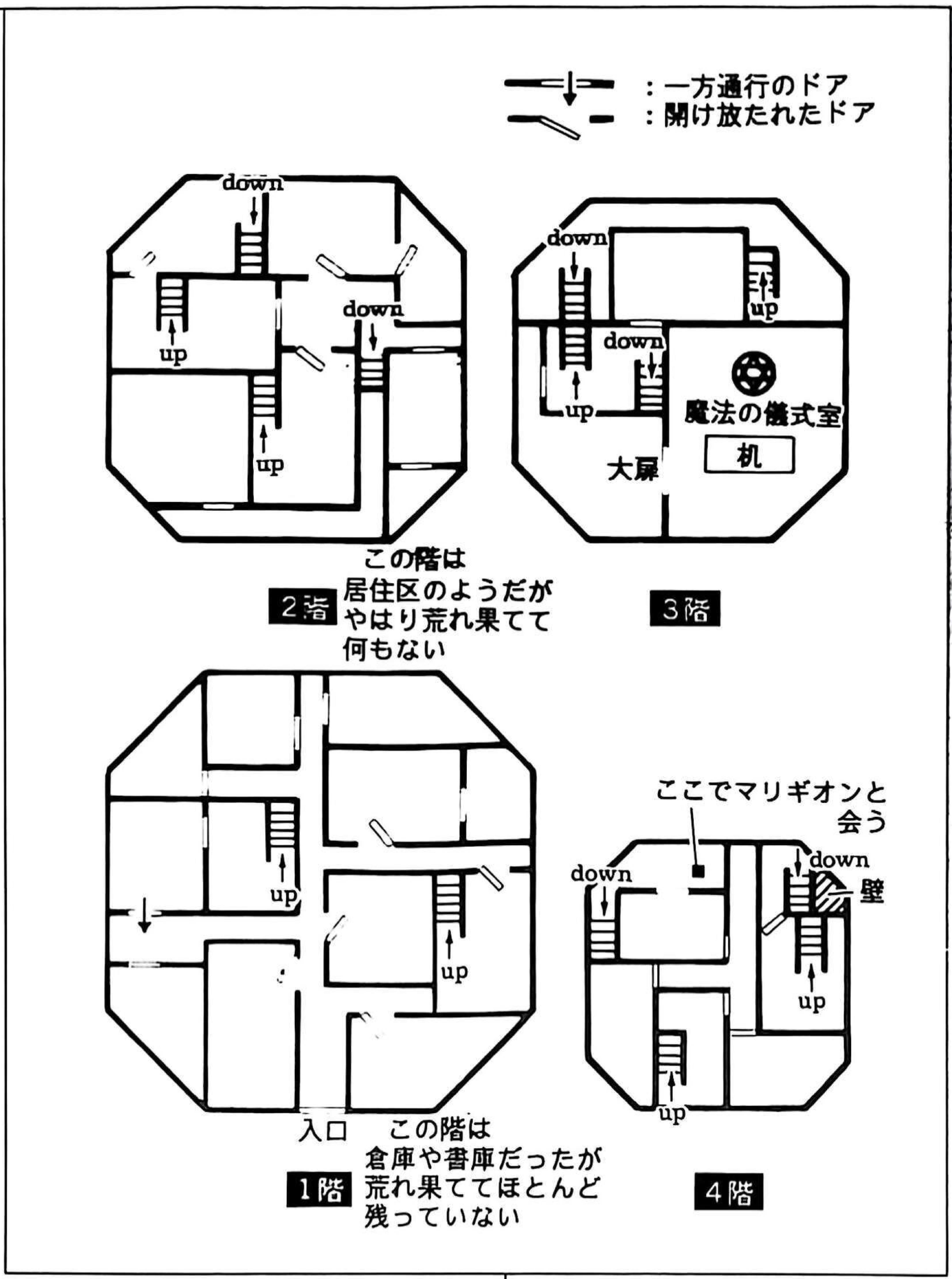
ラフロは1階に追い詰められると、部屋の一つに逃げ込み、冒険者たちが扉をこじ開ける間に、窓を破って外に逃げ出します。

窓の外には荒れ地が広がり、一見アレクラストの荒野そっくりですが、ラフロを追って進んで行くと、灰色の奇妙な石柱が両脇に並んだ、黒い石を高熱で溶かして造ったように見える道へ行き着きます。その上を巨大な昆虫に似た真っ赤なモノが通り過ぎて行きます。昆虫の体は空洞で、奇妙な服装をした人間が飲み込まれていましたが、助けを求めているようすはなく、ぎょっとした表情で冒険者たちを見ています。

なんと、冒険者たちは現実世界のアメリカの片田舎に出現してしまったのです。ラフロはアスファルト道路を気味悪がってか、地面を歩いているので追跡は可能です。やがて行く手にガソリンスタンドが見えます。「タング」の魔法を使えば、店の主人と会話することができます。店の主人は冒険者たちを「近くで撮影されている映画のエキストラ」だと思っており「さっきもあんたたちの仲間を案内してやったところだ」と言います。その仲間とはラフロのことです。

主人は冒険者たちもロケ現場へ案内してくれます。そこではＳＦファンタジー映画の撮影が行われています。ちゃちな砦のセットが組まれ、冒険者たちは砦の傭兵などの間に追い込まれます。ちょうどクライマックスシーンの撮影らしく、主人公の派手な鎧をまとった戦士が、魔王のもとに捕らわれていたヒロインを助け出し、伝説のティアラを奪いかえそうとします。ところが金ピカのティアラに目がくらんだラフロが、魔王の手からティアラをひったくってしまいます。撮影現場は大混乱になり、ラフロはそのスキに逃げ出そうとしますが、ヒーローや魔王に阻まれてしまいます。ラフロを捕らえるならこのときしかありません。

ラフロを捕らえると同時に、騒ぎでちゃちなセットが崩れ出します。冒険者たちはこのスキに逃げ出すことができます。



結末 ラフロから宝石を取り返し、マリギオンに渡せば、塔は無事にフォーセリアのアレクラスト大陸のもとの場所に戻ります。マリギオンは塔をもっと人目のつかない場所へ移してみると言い、冒険者たちが出て行くと塔はゆらぎつつ消えてしまいます。

ラフロをプリシスの国境まで連れて行けば、カルズは約束の報酬を支払ってくれます。この冒険で得られる経験点は2000点です。

Advice

塔を通じて出現する場所は、現実のアメリカでなくてもかまいません。7つの月が浮かぶ「ルナル」という世界や、巨大な「操兵」と呼ばれるゴーレムが存在したり、蒸気機関で宇宙船が飛ぶ世界、「エターナルチャンピオン」と呼ばれる転生の英雄が住まう世界でもいいのです。世界の選択や、そこで起こる事件はゲームマスターが自由に決めてください。

interview

Yasuda HITOSHI, Mizuno RYO & Shimomura KAEKO

安田均、水野良、下村家恵子

「ソード・ワールド」生誕の秘密を語る

グループＳＮＥが総力をあげて作りあげた
「ソード・ワールド」コンピュータゲーム。
が、完成までには、誰にも言えない、
でも、だからこそ話した〜い、涙と汗と笑いの
エピソードの数々があったのだ!!

写真／南 雄二

──「ソード・ワールド」のパソコン版をお作りになるのに丸４年、グループＳＮＥの総力をあげて取り組まれたという話もしていただければと思います。よろしくお願いいたします。

安田　総力をあげてということなら、まずソード・ワールドＲＰＧのことから入らないと。一に水野良ありきで、最初水野君がコンセプトやるということで、ゲームシステムの清松みゆきと２人で、どんなおもしろいのができるか１回やってもらおうということで走りだしたんですね。ちょうど'87年の10月にグループＳＮＥをつくりまして、それからとりかかった。まあ第１弾といったらいいのかもしれないね。

水野　そうですね。まずシステムを作って、あと、リプレイもやって、長編短編の小説も書いてとか、出版社回って、いろんな大風呂敷を広げてたんですね。

安田　最初はテーブルトークＲＰＧがありまして、ですからコンピュータゲームというのはそこから派生したというか。テーブルトークＲＰＧだけだと、広がりがもう一つ弱いのではないかなと思ったんです。

水野　どうしてもメディアというのが出版という形態に限られてしまいますから。その意味でコンピュータゲームというのは魅力的でしたよね。

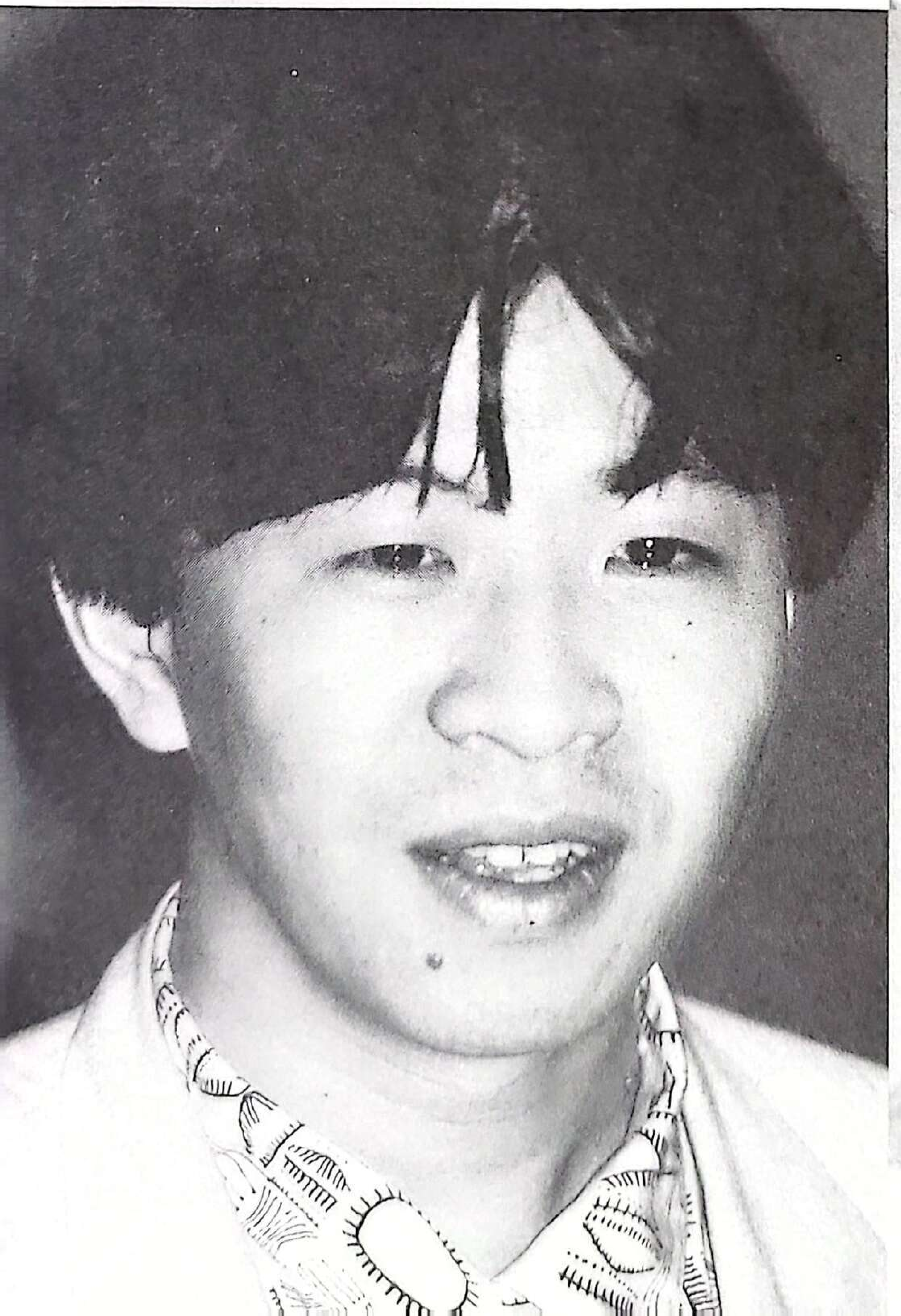
安田　と思ってやったら、そこからが紆余曲折、波瀾万丈。もともとは、コンピュータのプログラムを担当される人が「ソード・ワールド」が好きだということから始まったんです。それでよく知っておられるし、僕らもゲームシステムに自信あったので、クリスタルソフトさんと、ぜひ宇宙最強のコンピュータＲＰＧを作ろうという話がまとまったのが'89年の５月です。ルールブックは出たばかりだった。

──ルールブックの出版は'89年の４月。

安田　とにかくルールブック（『ソード・ワールドＲＰＧ』）が出て、そのときにコンピュータの契約が決まったんです。それから水野君、私、下村さんで始めたんですけど、最初は１年か２年でうまくいくはずだったんだけどね。水野君には最初のコンセプトのところを『ソード・ワールド』の世界観とずれないように見てもらう、あとシナリオ100本は僕と下村さんで作るからと、そういう形でやっていこうと。

水野　僕はだから大もとのアイデアを立てたという。

安田　ミルリーフのところとかね。
水野　安田さんと下村さんのほうで基本を僕のほうに送られてきて、それを僕が作り替えたというか。世界設定に合うように作り替えたり、強引にこじつけたり(笑)、そういうでこぼこしてたのをならす作業をして、一応『ソード・ワールド』らしいもとのストーリーができたので、「あとはよろしく」というふうにお渡しして、あとはひたすらいじめていたという(笑)。
安田　下村さん、最初100本作ろうと言ったのはあなたでしたっけ。
下村　いえ、私は最初、多いほうがいいなぐらい思ってましたけど。100本とおっしゃったのは安田さん…。
水野　そう。100本にひたすらこだわってたような。
安田　というのは、当時、コンピュータゲームでちょっと大きなシナリオというのを他社さんも考えておられて、40本とかいうのがありそうだというのを聞いたんですよ。だから『ソード・ワールド』に見合う広い世界というシステムがあったら100話ぐらいすぐに作れるよと、なんの根拠もなく考え



コンピュータゲームに移す前に、ＴＲＰＧでシステムもシナリオもある程度完成させておけば、その後の作業も早いんだよな（安田）
私、システムを作ったことないから、それがいちばんつらいですね（下村）

ていったら、それがスッと通ってしまって。でもね、今、数かぞえたら、下村さんが65ぐらい、３分の２は作ってるんですよ。僕も20ぐらい作ってますね。実際は僕が35作ったら100になったんだけどね（笑）。

水野　残り15本は？

安田　プログラマーさんとか絵を描く人に手伝ってもらってね。水野君作らなかった？

水野　僕は１本も作ってないです。なんか怖かったんですよ。ここで忠告したらズルズル引きずり込まれるかもしれないと。

安田　鋭い予感（笑）。

水野　これは絶対近寄らないほうがいいという。

安田　'89年に始めて、まず第１の難関が起こったのは、それから１年たった頃。せっかく『ソード・ワールド』なんだから小説が必要だと。『ロードス島戦記』が小説で成

interview

Yasuda HITOSHI, Mizuno RYO
& Shimomura KAEKO

功したよね。だから『ソード・ワールド』も絶対コンピュータゲームで出る前に小説化しておかないといけないというわけで。当時、下村さんはもう小説書いていたっけ。

下村　まだ短編（『契約の代償』）を１本書いただけでした。

安田　『ソード・ワールド』の短編集第１巻の『レプラコーンの涙』に入っていますね。その『契約の代償』がわりと僕好きだったので、これなら長編も書けるよ、だから、これから２カ月で400枚の長編書いてごらんと。それで、ひと月ほどたったときにものすごく暗い顔してるんですよ。作家的なブロックにでもぶち当たって悩んでるのかな、ちょっと悩み聞くわ、と言って聞いたら、もう書けませんと言うんですよ。で、よくよく聞いたら、400字詰めの原稿で400枚と言ったのに、800字かなんかのでっかい用紙

を使ってた（笑）。

下村　小学校の頃とかよく、これで１枚と言いますよね。あれで考えていたんです。

安田　400枚字詰めだったら600枚ぐらいまで書いたところで、もう書けないと言って（笑）。「あんた計算できへんのか、倍書いてるでェ」（笑）。でも、結局そのままの勢いで書いてもらって、話は上下巻になってしまった。この頃から悪い予感がしてね、コンピュータゲームにできるのかなと思っていたら、クリスタルソフトさんがT&Eさんと合併構想があって、突如、10月１日をもってクリスタルソフトはT&Eと合併することになりましたと（笑）。どうなるんですかと聞こうかと思っていたら、T&Eの社長さんが挨拶に来られて、間違いありません、「ソード・ワールド」は絶対出しますと言っていただいたのでホッとしたんです。ただマップが膨大な量になると'90年ぐらいから言われまして、マップをグループSNEで描いてほしいと。普通のテーブルトークRPGのシナリオのマップじゃなくて。

下村　高低差から何からすべて計算したもので描いてくれというような、いわばそのままコンピュータに取り込める状態のものを描いてくれということだったんです。だから、ゲーム中のマップは、実は方眼紙にきちんと描いたものを入れているんです。ですからかなり……（笑）。

水野　いつからこの会社は製図教室になったんだろうみたいな、そういう光景でしたよね。

安田　僕も一応シナリオどおり描いたんですよ（笑）。

水野　シャトー影法かなんか知りませんけど、なんだこれはと。

安田　斜め上から見たあのコンピュータのグラフィックのマップそのものを、描けという感じで言われたよね。

下村　そうです。

安田　シナリオでちっちゃな地図を描いてテーブルトークRPGをやったことはあるけど、ちゃんとしたそんな図で描いたことはないから全然進まなくて。下村さんは、どのくらい描いた。

下村　40枚ぐらいと思います。

安田　これは人海戦術でいかなければならないと。ちょうどその年に新入社員が５人入ってきたので、まず新入社員の仕事は地図を描く（笑）。明けても暮れても２カ月ほど友野詳とか白川剛とか。友野なんか、彼がいちばんましな絵が描けるというか、たまたまそうだったから、えんえん続けてた。変なところに凝るんですよ。そんなに凝らんでもええ、これはシンプルなのが売りやと言うのに（笑）。

水野　僕はそれを横目に見て、「ああ大変そうや」。ただ僕は図面を描くのが嫌いじゃないんですよ。

安田　アッ、聞いとこう（笑）。

水野　最近こそやりませんけれども。山本(弘)さんもうまいですね。

安田　山本さん、なんでも細かいこと好きだもの。

水野　シナリオ全部書いちゃったことありますからね、パソコンゲームの地図まで。

安田　新入社員の皆さん、最初は地図描きで頑張ってくれてありがとう。しかも描いてから出るまでに、それから２年かかったと（笑）。

水野　僕は実はパソコンゲームを作るときは、どちらかというとシステムのほうを作るんですよ。僕がゲームデザイナーという肩書きがあるのは、それがあるからだと思うんです。『ロードス』も基本的なシステムとかはみんな自分で考えたので、シナリオに関わったというのは、実のところ『ソード・ワールド』だけなんです。シナリオというかストーリーのほうを担当したのは。

安田　下村さんはシステム自体は作ってないの。

下村　システムはやったことないです。

安田　シナリオだけだったらコンピュータゲームにならないからね（笑）。

下村　それがいちばんつらい。

水野　シナリオというのも演出とかもありますから、やっぱり総合的に実力がないといけないし、絵心は欲しいですね。

安田　絵心が欲しいのと、あと、さっき言ったようにシステムとかみ合いながらのシナリオも考えないとね。

水野　だからシナリオ考えながらシステム考えると、これがなかなか先方さんには嫌われて、まずシステムを出してくれとか、外枠を決めてくれとか言われて、こちらとしてはストーリーを考えながら外枠を膨らませていきたいんですけど、まず囲われちゃうんですよね。

安田　外のメモリからいくらと。

水野　それもありますし、システム的にはこういうことがしたいんですけどというのは、あとから言ってもらっても困りますとか言われるんですよ（笑）。

安田　だから最近、システムからシナリオまでテーブルトークRPGである程度やってしまえと。完全にそれをやっちゃって、メモリ的に容量をみてから当てはめる。

水野　本当にパソコンゲームを１本作ろうと思ったら、テーブルトークRPGを１本作るのと同じぐらいの能力いりますね。原作があればちょっとは苦労も減るんですけど。

安田　そう。苦労話の続きをするんですけれども、そこからなぜか１年半、出るのにかかっちゃった。その頃にはこっちも半分諦めていて、出ないんじゃないか、と思った頃にT&Eの社長さんが来られて、必ず出しますと言われるんですね（笑）。T&Eさんのほうの立場にたって考えると、僕らがマップなどそれなりのものでお渡ししたので、それを全部入れるのに悩まれたと思うんですね。結局完成したシナリオは83本作ってましたからね。それでメモリ計算してみると、多分、ディスケットが７、８枚になったと思うんです。最終的にPC盤は４枚でしょう。それで、どうするああするのままでずっといったんじゃないかな。

下村　でも、スーパーファミコンのほうは見事に１年でやっていただいて、かなりいいものができたと思います。

安田　スーパーファミコンの話になりますけど、今度は時間的にも限られていたうえ、テストプレイを自社に持って帰ってできないんですよ。ROMが限られた数しかなくて。プログラムの方が必死で６、７人かかってバグ取りをやるわけで、余りが１つしかないんですよ。下村、清松、僕がローテーションでT&Eさんへ行ったんですけど、最後はそれでも間に合わなくて。有馬温泉へ家族で遊びにいく日が最後の日になってまして、どうしようもないというので、その日だけ貸し出してもらいました。それで、行ってすぐにテレビにセッティングして、一晩徹夜になって、温泉に入れなかった（笑）。途中で仲居さん来られるんですけど、子供と一緒にやってるから、「あのう、お風呂があるんですけれど」とか、「お食事があるんですけれど」とか延々言われて、きっと変な人だと思われたでしょうね（笑）。

――「ソード・ワールド」はテーブルトークRPGではいちばん遊ばれているシステムと言われますが。

安田　今、日本では多分そうじゃないかと。

int
erv
iew

Yasuda HITOSHI, Mizuno RYO
& Shimomura KAEKO

スーファミ版も、元のテーブルトークの
おもしろさを、うまく取り入れてますよ（安田）
受動的にスーパーファミコンで
遊ぶだけじゃなく、自分でシナリオを作って、
友達を楽しませてほしい（水野）

コンプＲＰＧで人気作品のアンケートとったら、ダントツが「ソード・ワールド」で、その半分が「ロードス島コンパニオン」で、その半分が「ガープス」で、僕がうれしかったのは、４番目に、その半分がいまだにＴ＆Ｔなんですよ。

水野　Ｔ＆Ｔは僕は好きなシステムですね。Ｔ＆Ｔのいいところは２つあって、セービング・ロールでしたっけ、一般行為判定が非常にしっかりしてるということと、戦闘のデータが非常に簡略なので、ストーリーのほうに力が注げるという。それがいいところだろうなと。Ｄ＆Ｄよりも簡単ですからね。それでＤ＆Ｄよりもあらゆる可能性に対応できるというところがあって。

――実際にＴ＆Ｔは「コンプＲＰＧ」のアンケートで上がってるんですよ。Ｄ＆Ｄを抜いてるし。

水野　Ｄ＆Ｄというのはもちろんおもしろいけど、戦闘だけが充実しているシステムですから、一般行為判定がないわけで、それが厳しい。

安田　ちょっと余談になるけど、Ｄ＆Ｄっておもしろいと思ったのは、そのあたりちゃんと考えていて、今度出たＤ＆Ｄのゲームはカードで戦闘だけやれるの。

水野　戦闘だけですか。

安田　だから部屋カードをパッとめくって、そこでモンスターをパッとやって、戦闘カードでパッとサイコロ振って、それでどんどんやっていける。あれはＤ＆Ｄだなと思った。

水野　昔、ＳＰＩのゲームでそういったゲームありまして、けっこうやりましたね。

安田　Ｄ＆Ｄは、たしかにこういうのには向いてるなと思った。

水野　４、５人で集まって、ゲームマスターは特に準備せずにＲＰＧできますから。

安田　僕らはそこらへんはやってきているので、「ソード・ワールド」作ったときには、そのおもしろさと、ストーリーを作れるおもしろさというので、D&D、T&Tというのをいかに超えるかというのが目標だったんですよ。それは90%は達成したと思ってます。

下村　残りの10%は？

安田　ルールブックの書き方。キャラクターをあとに持ってきたのは斬新すぎたね(笑)。

水野　雑誌での展開は大変でしたね。なかなかルールが出ないでしょう。ワールドも紹介する、とか言ってたのがそのうちネタが苦しくなってきたし、半分小説みたいなやつになっちゃいましたけどね。

安田　でもうまく切り替えて、最初はラベルナはいなかったよね。そもそもはちゃんとシステムとワールドをうまく結びつけての紹介だったけど、ゲームが出ないのでこれはヤバイなと、なんとか延ばさないといかんなというときに出てきたのがラベルナで、あのときはすごくうまいと思ったよ。結果をうまく変えていくというのは、我々の常になんとかしようという気持ちの表れです。だって「ロードス」だってそうだったものね。

水野　「ソード・ワールド」を展開した時期、T&Tの紹介なぞをやったり、「ロードス島」のリプレイをやったりで、雑誌を使って新しいものを新しい形で紹介できるというので、すごいおもしろく仕事ができていた。

安田　「ロードス島戦記」もそういう意味でD&Dの紹介で版権問題があって、小説やって、それが大成功したわけでね。「ソード・ワールド」だってコンピュータゲームに限ってもそうで、あれだけ長い期間かかって、もうどうしようもないときに、小説をなんとか出して、命を保ってね。もうだめだという頃になって実物が出て。ぎりぎりだったと思うわ。それだけ待ってもらえる読者の人にはすごく感謝しているんですけれどね。

——これからどういうふうに「ソード・ワールド」の世界は変わっていくんですか。

安田　まずルールブック、もっときれいに読めるように再統一した、決定版の「ソード・ワールドRPG」が今年の冬か来年初めには出る予定です。テーブルトークRPGのほうはもう一度、初めての人にも楽しめるようにやっていく。

水野　まず「ソード・ワールド」のSFCを楽しんでもらって、いままでスーパーファミコンという受動的なものだけで楽しんでいたけど、これからは自分で作ろうという意思がある人はぜひ「ソード・ワールド」の、テーブルトークRPGも買ってもらう。で、自分でシナリオを作って、友達を集めてファンタジー世界というか、冒険を楽しんでほしいな。いままでは人から楽しさというものをもらってきたわけですけど、今度は人に楽しさをあげるということも経験してほしい。

安田　コンピュータゲームは、元のテーブルトークRPGの判定方法とかもできるだけ取り入れているので、そのおもしろさを知ってもらえれば、テーブルトークRPGにもすぐにできると思うんです。

水野　「ソード・ワールド」はいままでなじんできたファンタジーの世界に忠実にやっていますから。あと、「ソード・ワールドSFC」でやりたいことは、僕は、「ワールドガイド」もやりたいですね。

安田　だからさ、コンピュータゲームで1、2、3とどんどん作っていくから、4で決着つけて（笑）。

水野　というか、ちょっとRPGじゃないんですけど、「ワールドガイド」でシビライゼーション・タイプのやつをやりたい。それで何回も楽しめるような。

下村　あとデータベースのほうも作りましょうよ。

水野　やりたいんですけどね。野心作すぎるかもしれないという気がします。

安田　そろそろコンピュータゲームももっと成熟してもいい。日本でシビライゼーションがおもしろいと言われても、そこそこでしかないでしょう。だから決定版にはぴったりだと思うよ。

水野　なんというのか、スーファミ楽しんでもらった人に「ソード・ワールド」の世界を理解してもらうための、「ワールドガイド」なんですね。

安田　まあ作るのに5年はかかるんじゃない（笑）。

水野　かかりますね。データベースを集めていくというのがすごい大変。

安田　今からやっていけばちょうどいいと違うかな（笑）。

下村　データベースは欲しいなとは思いますけど、作るのは怖いなと思ってます(笑)。

安田　コンピュータのネックはそこだからな。便利だけど入力しないと便利さは生きない（笑）。

下村　でもスーパーファミコンもCD-ROMになってきたらデータベースは欲しいなとずっと思ってますし。

水野　やっぱりCD-ROM使って完璧なコレクションというのやりたいですからね。

安田　今度入ってくる社員にはデータベースから、最初の半年は（笑）。

水野　データベースもかなり難しいですからね。知識がいるし。「ソード・ワールド」の場合は現実にある武器とかモンスターとかをアレンジしてますから。

安田　大丈夫。最近の若い人そういうの好きだから。自分でなんか考えて新しいのと言われるよりも、いままであるやつをきれいに分析して、そこでなんかうまくくっつけてやっていくほうがうまいみたい。そのうちそれやっていたら、自分でなんか思いついて作り出すというか。みんな最初はそうと違うかな。

——最後にこの一言というのがありましたら。

安田　コンピュータゲームはどんな形にせよ、作り続けます。PCやSFCはもちろん続きを期待してください。

水野　僕も、スーパーファミコンになるか、パソコンになるか、わかりませんけど、1本は自分でシナリオをきっちり作ってみたいですね。

下村　苦労、苦労と言ってますけど、みなさんに楽しんでもらったら苦労じゃなくなりますから、そうなるといちばんうれしいなと思います。

協力・神戸／西村屋朋内茶寮

モンスター/アイテム データリスト

●登場モンスターの能力値早見表です。テーブルトークでの使用に合わせて、不要なモンスターを省いたり、能力値を修正したりしています。特殊能力はかなり簡略化して表記していますので、「ソード・ワールドＲＰＧ（本体）」、「ソード・ワールドＲＰＧ上級ルール分冊２」、「異界への門　ソード・ワールドＳＦＣシナリオ集」を参照してください。
●文庫版ルールブックに登場の欄で、○は本体ルールブック掲載、△は上級ルール２に掲載、×は異界への門に掲載です。
●特殊能力の（　）内の数字は、抵抗のための目標値です。毒と病気は肉体抵抗、その他呪文などは精神抵抗です。
●「動物／巨生」は、「動物／巨大生物」の省略です。

モンスター

モンスター名	文庫版に登場	PCに登場	SFCに登場	分類	レベル	知名度	敏捷度	移動速度	攻撃点	打撃点	回避点	防御点	生命点／抵抗値	精神点／抵抗値	特殊能力
アイアン・ゴーレム	△			魔法生物	9	12	6	8	15	18	14	13	50／18	—／19	武器はクリティカルせず、一部の魔法無効
アザー・ビースト	×			幻獣/魔獣	4	18	16	21	10	12	12	7	14／12	16／10	以上の能力は個体によって差があります
アッシュ	△		○	アンデッド	2	11	9	8	10	6	11	0	7／9	—／9	全武器と精神攻撃と炎を無効、包み込み
アルラウネ	△			植物	6	16	14	14	13	10	13	8	14／15	18／16	精霊魔法４レベル（13）、悲鳴（13）
イリュージョナル・ビースト(リンダ)		○		幻獣/魔獣	4	15	21	25	12	10	13	6	20／12	7／9	３回攻撃、分身投射
インプ	○	○	○	妖魔	1	12	14	7	8	5	9	3	8／8	14／11	暗黒魔法１レベル（10）、痲痺毒（10）、飛行
ウィル・オー・ウィスプ	△	○		精霊	2	12	18	20	—	—	12	0	1／—	—／12	崩壊（精霊呪文ウィル・オー・ウィスプ）、飛行
ウッドウォーム		○		動物/巨生	2	12	8	8	9	5	11	4	11／10	5／7	
ウッドウォームマザー		○		動物/巨生	4	12	6	6	12	9	16	6	24／14	12／12	
ウルフ	○	○	○	動物/巨生	1	10	16	24	9	8	10	4	14／8	6／7	
ウンディーネ	△	○		精霊	4	12	10	6	—	—	12	0	10／0	20／14	精霊魔法４レベル（13）、通常武器無効
エルゴウス				デーモン	6	15	15	15	16	18	15	8	23／15	21／15	古代語魔法５レベル（14）
オーガー	○	○	○	巨人	5	10	10	15	13	12	12	8	21／14	10／12	
オーク	△	○	○	魔法生物	2	13	14	14	10	6	12	5	12／11	—／9	精神攻撃無効
ガーゴイル	○	○	○	魔法生物	3	12	12	10	12	9	11	7	18／13	12／12	飛行
ガス・ストーカー	△			魔法生物	4	14	15	15	12	9	16	6	14／12	20／13	通常武器無効、霊体化
カルーラ		○		幻獣/魔獣	10	16	10	40	17	20	17	13	35／22	18／19	炎を吐く、飛行
カルーラ・インファント		○		幻獣/魔獣	2	16	6	6	8	10	8	4	18／10	6／9	炎を吐く
キマイラ	○	○	○	幻獣/魔獣	5	13	12	12	12	11	12	8	24／15	18／13	暗黒魔法５レベル（14）、２回攻撃、沈黙毒（12）
キラー・オクトパス	△		○	動物/巨生	3	13	12	3	12	8	11	5	17／11	6／9	絞めつけ
キラー・クリーパー	△		○	植物	3	12	5	0	10	7	9	5	30／13	—／13	精神系魔法無効、炎に弱い、絞めつけ
銀人間	△	○		魔法生物	1	14	14	4	8	5	8	2	6／7	14／11	
グール	○	○	○	アンデッド	3	10	14	14	11	9	11	5	14／12	10／11	２回攻撃、痲痺毒（10）
クリーピング・ツリー	○	○		植物	2	10	11	12	10	7	8	6	25／11	—／9	精神系魔法無効、10回攻撃、炎に弱い、絞めつけ
グリズリー	○	○	○	動物/巨生	3	6	14	21	12	10	12	6	22／12	7／9	３回攻撃、絞めつけ
グリフィン	○	○	○	幻獣/魔獣	6	12	14	40	15	13	14	9	26／15	14／12	３回攻撃、飛行
グルネル	△		○	デーモン	5	13	14	15	15	12	14	7	22／14	20／14	古代語魔法５レベル（14）、２回攻撃、絞めつけ
グレムリン	○	○		妖魔	2	9	17	8	9	6	11	4	8／9	14／12	精霊魔法２レベル（11）、飛行
クローリング・ケルプ	△		○	植物	3	12	5	0	10	7	9	5	30／13	—／13	精神系魔法無効、炎に弱い、絞めつけ
クロコダイル	△		○	動物/巨生	3	6	12	12	10	10	10	6	20／12	6／9	絞めつけ
ゴースト	△	○		アンデッド	5	14	14	14	14	12	14	7	14／14	20／15	憑依（12）
ゴーストライト		○		アンデッド	2	15	11	12	10	7	8	6	12／10	12／8	
コカトリス	○	○		幻獣/魔獣	4	15	11	10	10	7	11	4	16／10	8／11	石化毒（11）
ゴブリン	○	○	○	妖魔	2	5	13	8	10	7	10	4	12／10	12／8	
ゴブリン・シャーマン	△	○	○	妖魔	3	10	13	8	10	7	10	5	12／10	15／10	精霊魔法３レベル（12）
ゴブリン・ロード	△	○	○	妖魔	4	10	12	10	13	10	13	6	18／14	15／13	
コボルド	○	○	○	妖魔	1	6	14	8	7	5	8	3	8／8	8／7	
サラマンダー	△		○	精霊	4	12	10	6	12	10	12	0	10／—	20／14	通常武器と炎無効、炎を吐く
シー	×			魔法生物?	3	14	17	17	10	7	12	5	4／9	24／13	暗黒魔法と古代語魔法３レベル（12）
シー・サーペント	△			動物/巨生	6	12	11	20	14	13	12	9	29／15	10／13	絞めつけ
シェイド	△	○		精霊	2	12	18	20	—	—	12	0	1／—	—／12	崩壊（精霊呪文シェード）、飛行
シミュラクラ		○		魔法生物	1	14	13	13	9	7	10	3	13／10	14／13	相手の姿のコピー
ジャイアント・アント	△	○	○	動物/巨生	3	8	16	15	10	9	12	8	24／13	6／11	
ジャイアント・アントライオン	△			動物/巨生	5	14	7	10	12	9	10	7	20／14	10／12	絞めつけ
ジャイアント・クラブ	△		○	動物/巨生	5	12	10	10	12	10	13	10	20／14	7／11	２回攻撃、絞めつけ
ジャイアント・シー・アネモネ		○		動物/巨生	3	11	10	5	10	7	7	5	18／12	5／10	４回攻撃
ジャイアント・スパイダー	○		○	動物/巨生	1	6	12	10	8	6	8	3	10／7	1／7	粘着糸
ジャイアント・スラッグ	△	○		動物/巨生	4	12	6	5	11	14	11	7	19／13	6／11	押しつぶし
ジャイアント・センティピード	△		○	動物/巨生	2	7	10	12	9	6	10	5	16／10	5／8	神経毒（９）
ジャイアント・トード	△	○		動物/巨生	4	11	8	10	12	8	11	7	21／13	6／11	絞めつけ、丸呑み

モンスター

モンスター名	文庫版に登場	PCに登場	SFCに登場	分類	レベル	知名度	敏捷度	移動速度	攻撃点	打撃点	回避点	防御点	生命点／抵抗値	精神点／抵抗値	特殊能力
ジャイアント・バット	△		○	動物/巨生	3	9	18	20	10	6	13	5	11／10	6／9	飛行、捕獲
ジャイアント・ラット	△	○	○	動物/巨生	1	6	18	20	10	5	12	3	9／8	7／8	3回攻撃、病気（8）
ジャイアント・モール・クリケット		○		動物/巨生	2	12	12	10	9	9	9	4	15／11	12／10	2回攻撃
ジャイアント・リザード	△	○		動物/巨生	2	8	13	13	8	8	9	5	14／10	9／8	3回攻撃
ジャイアント・ワスプ	△		○	動物/巨生	2	10	16	18	10	7	10	4	8／10	6／8	飛行、麻痺毒（12）
ジャック・オー・ランタン	△		○	アンデッド	6	11	18	18	14	10	15	9	14／13	21／14	飛行
シャドウ・ストーカー	△		○	魔法生物	5	14	15	15	13	10	13	7	16／13	20／14	通常武器無効、絞めつけ
シン（コンラッド船長）	×		○	アンデッド	4	0	14	14	11	8	11	7	24／14	18／11	
ジン（魔神）				精霊											非常に強いモンスターなので、数値では表せません
シングバード（歌い鳥）				幻獣/魔獣	1	15	18	20	—	—	7	3	5／3	7／9	感情投射（12）
スケルトン	○	○	○	アンデッド	1	10	14	14	9	7	10	3	7／10	—／9	打撃武器のみクリティカル、精神系魔法無効
スケルトン・ウォリアー	○	○	○	魔法生物	5	14	18	14	14	10	15	9	16／14	—／12	打撃武器のみクリティカル、精神系魔法無効
ストーン・ゴーレム		○	○	魔法生物	7	12	12	13	6	16	7	13	40／17	—／15	打撃武器の未クリティカル、精神系魔法無効
ストーン・サーバント	△	○	○	魔法生物	3	15	12	12	10	8	12	6	16／12	—／10	精神系魔法無効
ソグラン・ゾンビ		○	○	アンデッド	1	9	7	7	12	10	13	14	30／20	—／20	古代語魔法と精霊魔法と暗黒魔法5レベル（14）
ゾンビ	○	○	○	アンデッド	1	9	7	7	8	7	8	3	19／12	—／9	精神系魔法無効
ダーク・エルフ	△	○	○	妖魔	4	6	19	8	5	3	9	4	10／5	23／7	精霊魔法4レベル（20）
タイガー	○	○		動物/巨生	3	6	21	25	12	10	13	6	20／12	7／9	3回攻撃
ツインテール・キャット	×		△	幻獣/魔獣	5	13	18	15	12	7	15	7	12／14	20／15	3回攻撃、毒無効、古代語と精霊魔法5レベル（8）
デュラハン	△		○	アンデッド	7	14	16	16	14	12	15	10	20／16	20／16	通常攻撃無効
ドライアード		○		精霊	5	12	19	19	12	7	16	0	10／—	20／16	精霊魔法5レベル（14）
ドラゴン・サーペント		○		幻獣/魔獣	10	14	13	14	16	19	15	16	50／22	18／22	
トロール	○		○	巨人	6	11	12	24	14	13	13	11	21／15	10／13	
ノーム	△			精霊	4	12	10	10	12	8	14	0	10／—	20／14	精霊魔法4レベル（12）、通常武器無効
ハーピー（フリア）	○	○	○	幻獣/魔獣	3	13	16	30	11	8	12	5	10／9	8／9	飛行
バイソン	○	○		動物/巨生	4	8	9	12	11	14	11	8	20／14	8／11	絞めつけ
バイパー	○	○	○	動物/巨生	2	7	12	12	10	7	11	4	12／11	5／8	致死毒（9）
バグベアード	△			幻獣/魔獣	9	15	11	15	17	10	15	11	27／19	17／17	光線（16）、飛行
バット	△		○	動物/巨生	1	5	18	10	10	5	11	3	7／7	6／7	飛行、病気（8）
番犬			○	動物/巨生	1	5	16	24	9	8	10	4	14／8	6／7	
バンパイア・バット	△		○	動物/巨生	2	10	19	20	9	5	12	4	11／9	6／8	飛行、吸血
ピクシー	○	○		妖精	1	12	14	7	8	5	9	3	7／7	15／12	精霊魔法2レベル（11）、飛行、透明
ヒッポグリフ	○	○		幻獣/魔獣	5	13	15	40	13	11	14	8	22／14	10／11	3回攻撃、飛行
ヒル・ジャイアント	△	○		巨人	8	12	8	16	15	16	15	11	35／19	16／16	
ファウリィ・ウォーム				動物/巨生	5	14	10	5	13	12	10	8	15／13	5／11	3回攻撃
ファントム	△		○	アンデッド	5	14	24	—	—	—	—	—	—／—	—／15	憑依（12）、ほとんどの攻撃が無効
ブラウニー				精霊	3	14	14	—	10	8	—	—	—／12	18／13	物理的攻撃無効、館内でのテレポート、幻覚
ブラックハウンド			○	幻獣/魔獣	5	14	15	18	13	10	13	8	16／15	12／13	気絶の視線（9）
フレッシュ・ゴーレム	△	○	○	魔法生物	7	12	12	13	14	14	13	9	30／16	—／17	精神系魔法無効
フロア・イミテーター	△			魔法生物	5	13	10	10	12	11	10	6	24／16	—／13	カモフラージュ、絞めつけ
ブロブ	△		○	魔法生物	2	15	8	8	9	8	9	4	16／11	—／11	武器のクリティカルなし
ペガサス	○			幻獣/魔獣	5	10	12	30	12	9	13	8	20／12	15／13	飛行
ヘドラ				魔法生物	7	12	12	13	14	14	13	9	30／16	16／17	絞めつけ、通常武器無効
ヘルハウンド	○	○	○	幻獣/魔獣	5	14	15	18	13	10	13	8	16／15	12／13	炎を吐く12、炎無効
ホブゴブリン	○	○	○	妖魔	3	8	12	12	12	9	12	5	15／11	12／10	
ホムンクルス	△	○		魔法生物	1	14	14	4	8	5	8	2	6／7	14／11	
マミー	○	○	○	アンデッド	6	14	10	14	14	11	14	9	7／15	—／14	呪い（13）、炎に弱い、精神攻撃無効
マンティコア	○	○	○	幻獣/魔獣	6	12	10	21	14	11	12	9	23／16	18／15	暗黒魔法5レベル（15）、致死毒（13）、2回攻撃
マンドレイク	△			植物	5	16	8	8	12	9	12	7	14／14	12／14	精霊魔法4レベル（12）、悲鳴（12）、炎に弱い
ミノタウロス	○	○	○	幻獣/魔獣	6	12	10	15	14	13	13	8	25／15	10／13	絞めつけ
ミュータント・ビッグエイプ	△		○	動物/巨生	5	11	12	20	13	11	12	9	24／15	10／12	2回攻撃、絞めつけ
ミュータント・モンスター	△	○		魔法生物	5	18	10	14	13	10	12	8	18／15	12／13	
ミルリーフ		○	○	邪神											非常に強いモンスターなので、数値では表せません
メデューサ	○	○	○	幻獣/魔獣	3	12	14	14	10	7	10	4	14／9	18／11	ダメージ毒（10）、石化視線12
ライフ・イーター（命喰らい）		○		魔法生物？	5	18	10	14	13	11	12	9	18／15	12／13	魔法攻撃で回復
リザードマン	○	○	○	その他	2	10	12	10	11	8	10	6	16／11	10／10	
リトル・ファンガス		○	○	植物	2	14	5	5	9	6	8	4	20／11	—／8	炎に弱い
リュンクス	△			幻獣/魔獣	6	12	19	20	14	13	15	9	22／15	16／14	3回攻撃、透視
レッサー・バンパイア	△	○	○	アンデッド	3	12	14	14	10	5	11	5	14／11	14／11	精神力奪取4、再生、視線
レッサー・ファンガス		○	○	植物	4	15	7	7	11	8	8	6	25／15	5／10	ダメージ毒（12）10点、炎に弱い
ワー・ウルフ（おおかみ男）	○	○		ライカンスロープ	4	8	16	24	12	11	13	7	20／12	14／12	病気（12）
ワー・ベア	○		○	ライカンスロープ	5	10	14	21	14	12	14	8	26／14	14／13	3回攻撃、病気（12）、絞めつけ
ワイト	○	○	○	アンデッド	4	12	14	14	12	8	12	6	14／12	14／14	通常武器無効、精神力奪取5

感情投射：暗黒魔法のインサニティー（精神抵抗目標値10）として扱います。耳栓をしていなければ目標値は12です。
気絶の視線：精神抵抗で目標値9に失敗すると即座に精神点が0になります。
分身投射：1日5回、幻影の分身を投射できます。分身の与えるダメージは本物です。分身にダメージが与えられると消滅します。
魔法攻撃で回復：呪文をかけられた場合は呪文レベル点、魔法の物品で攻撃されれば一律2点、生命点が回復します。

●手早くＮＰＣのデータを作成したい人は、以下のデータを使ってみてください。

NPCモンスター

モンスター名	文庫版に登場	分類	レベル	知名度	敏捷度	移動速度	攻撃点	打撃点	回避点	防御点	生命点／抵抗値	精神点／抵抗値	特殊能力
盗賊(雑魚)	△	人間	1	5	10	10	7	4	8	4	10／8	10／8	
盗賊(並)	△	人間	2	5	11	11	8	5	9	5	11／9	11／9	
盗賊(腕利き)	△	人間	3	5	12	12	10	7	11	6	12／11	12／11	
戦士(雑魚)	△	人間	1	5	12	12	8	6	9	5	12／9	12／9	
戦士(腕利き)	△	人間	3	5	13	13	10	8	11	7	13／11	13／11	
戦士(親玉)	△	人間	5	5	14	14	12	10	13	9	14／13	14／13	
暗黒神官(雑魚)	△	人間	1	10	12	12	8	6	9	5	12／9	12／9	暗黒魔法１レベル(10)
暗黒神官(腕利き)	△	人間	3	10	14	14	10	8	11	7	14／11	14／11	暗黒魔法３レベル(12)
暗黒神官(親玉)	△	人間	5	10	16	16	12	10	13	9	16／13	16／13	暗黒魔法５レベル(14)
魔術師(雑魚)		人間	1	8	10	10	7	4	8	4	10／8	14／10	古代語魔法１レベル(11)
魔術師(並)		人間	2	8	11	11	8	5	9	5	11／9	15／11	古代語魔法２レベル(12)
魔術師(親玉)		人間	4	8	12	12	9	6	10	7	12／12	17／13	古代語魔法４レベル(14)
魔法戦士(親玉)		人間	4	8	13	13	10	8	11	7	13／12	16／12	古代語魔法３レベル(13)
精霊戦士(親玉)		人間	4	8	14	13	11	9	12	8	14／12	16／11	精霊魔法４レベル(13)

武　器

種別	名称	必要筋力	攻撃力修正 片手	攻撃力修正 両手	打撃力修正 片手	打撃力修正 両手	クリティカル値	投射	価格
短剣	ダガー	1～ 5	+0	—	+0	—	10	可	30～ 70
	カタール	3～ 5	+0	—	+0	—	10		60～ 80
片手剣	ショートソード	3～ 8	+0	—	+0	—	10		60～ 110
	ブロードソード	8～16	+0	—	+0	—	10		200～ 360
	バスタードソード	13～17	+0	+0	+0	+5	10		440～ 560
	レイピア	6～14	+0	—	+0	—	10		150～ 230
	シミター	8～14	+0	—	+0	—	10		210～ 330
	ファルシオン	12～16	+0	—	+0	—	10		300～ 380
	カトラス	6～12	+0	—	+0	—	10		160～ 280
	サーベル	7～14	+0	—	+0	—	10		190～ 330
両手剣	グレートソード	16～24	—	+0	—	+5	10		700～1020
	エストック	11～16	—	+0	—	+5	10		370～ 520
	フランベルジュ	15～21	—	+0	—	+5	10		680～ 920
	シャムシール	14～24	—	+0	—	+5	10		630～1030
斧	バンドアックス	4～11	+0	—	+5	—	11	可	60～ 130
	バトルアックス	10～20	+0	+0	+5	+10	11		240～ 440
	グレートアックス	18～24	—	+0	—	+10	11		410～ 530
槍	ショートスピア	2～13	−1	—	+5	—	10	可	30～ 140
	ロングスピア	4～20	−1	+0	+5	+5	10		60～ 220
	ジャベリン	1～10	−1	—	+5	—	10	可	25～ 115
	トライデント	4～16	−1	—	+5	—	10	可	60～ 180
打撃武器	ライトメイス	5～12	+1	—	+5	—	12		120～ 260
	ヘビーメイス	9～16	+1	+1	+5	+10	12		210～ 350
	モール	16～24	—	+1	—	+10	12		360～ 520
	クラブ	1～24	+1	—	+0	—	12		15～ 130
	クォータースタッフ	8～24	—	+1	—	+10	12		100～ 260
	ビッグクラブ	1～24	—	+1	—	+5	12		20～ 250
	モーニングスター	11～19	−1	—	+5	—	10		260～ 420
	ライトフレイル	7～14	−1	—	+5	—	10		90～ 160
	ヘビーフレイル	10～24	−1	−1	+5	+10	10		240～ 520
	ピック	2～10	−1	—	+5	—	10		60～ 220
	ウォーハンマー	6～19	−1	—	+5	—	10		150～ 410
	マトック	10～24	—	−2	—	+15	10		240～ 520
弓	ショートボウ	2～ 8	—	+0	—	+5	10		60～ 120
	ロングボウ	6～24	—	+0	—	+5	10		110～ 290
	ライトクロスボウ	6～15	—	+0	—	+10	10		160～ 360
	ヘビークロスボウ	10～24	—	+0	—	+10	10		380～ 800
	スリング	1～ 8	+0	—	+5	—	11		20～ 90
	スタッフスリング	1～14	—	+0	—	+10	11		30～ 160
杖	メイジスタッフ	1～10	—	+1	—	+5	12		110～ 200
	稲妻の杖	1～10	—	+1	—	+5	11		—
	爆炎の杖	1～10	—	+1	—	+5	11		—
楽器	たてごと	—	—	—	—	—	–		100
	リュート	—	—	—	—	—	–		100
	横笛	—	—	—	—	—	–		100

防　具

種別	名称	必要筋力	攻撃力修正	回避力修正	防御力修正	価格
たて	スモールシールド	1	+0	+1	+0	60
	ラージシールド	13	−1	+2	+0	300
よろい	クロース	0～3	+0	+0	+0	10～40
	ソフトレザー	2～7	+0	+0	+0	50～125
	ハードレザー	5～13	+0	+0	+0	180～420
	チェインメイル	10～19	+0	−1	+5	550～1000
	プレート	13～24	+0	−1	+5	1400～2500
	シルバーチェイン	10～19	+0	−1	+5	2750～5000
	シルバープレート	13～24	+0	−1	+5	7000～12500

装備品

名称	購入価格	売却価格	販売店	効果
呪付のルーン	3000	1500	魔術師ギルド、	古代語魔法のエンチャントウェポンが使える
魔除のルーン	3000	1500	魔術師ギルド	古代語魔法のカウンターマジックが使える
防御のルーン	3000	1500	魔術師ギルド	古代語魔法のプロテクションが使える
命の指輪	—	1000	非売品	生命抵抗力が３あがる
排魔の指輪	—	1000	非売品	精神抵抗力が３あがる
防御の指輪	—	1000	非売品	ダメージ減少値が１あがる
魔法の指輪	—	2500	非売品	メイジスタッフがなくても古代語魔法を使える
耐炎の指輪	—	1000	非売品	炎によるダメージを減少させる
盗賊の手袋	—	500	非売品	器用度ボーナスが１あがる
守り石	—	2000	非売品	一度だけ、死んでもその場で完全に復活できる

●アイテムデータは「ソード・ワールドＳＦＣ」に準拠しています。テーブルトーク版では、魔法のアイテムは非常に高価で貴重です。価格を上げて、販売も制限したほうがよいでしょう。

アイテム

名称	購入価格	売却価格	販売店	効果
魔晶石	200～600	10	魔術師ギルド・奇跡の店	呪文使用時、自分のMPの代わりにできる
魔法の糸玉	200	120	奇跡の店	ダンジョンなどから脱出できる
戦士の薬	100	45	奇跡の店	精霊魔法ファナティシズムの効果
毒消し薬	50	20	奇跡の店	体内の毒を中和する
気付け薬	70	30	奇跡の店	神聖魔法サニティの効果
ヒールストーン	200	75	奇跡の店	生命力を回復させる（8回使用可）
魔導師の心	2000	1800	魔術師ギルド	精神力を1増やす
盗賊の知恵	2000	1800	盗賊ギルド	敏捷度を1増やす
マイリーの守り	2000	1800	マイリー神殿	筋力を1増やす
マーファの守り	2000	1800	マーファ神殿	生命力を1増やす
ラーダの教え	2000	1800	ラーダ神殿	知力を1増やす
チャ・ザの教え	2000	1800	チャ・ザ神殿	器用度を1増やす
聖水	200	180	各神殿	神聖魔法ターンアンデッドの効果
戦いの角笛	—	512	非売品	呪歌モラルの効果
眠りのオカリナ	—	640	非売品	呪歌ララバイの効果
混乱の笛	—	384	非売品	精霊魔法コンフュージョンの効果
守護のタブレット	—	500	非売品	呪文を受けつけなくなる
翼の像	—	1000	非売品	ダンジョンなどから脱出できる（何度でも使用可）
クラウドエッグ	—	50	非売品	スリープクラウド、スタンクラウド、ポイズンクラウドのいずれかが発生する
ヒールロッド	—	180	非売品	生命力を回復させる（16回使用可）
アロー	30	1	武具の店	ボウ用の矢
クォーレル	30	1	武具の店	クロスボウ用の矢
宝石	—	300	非売品	換金アイテム
ドレス	—	500	非売品	換金アイテム
ネックレス	—	800	非売品	換金アイテム
ブレスレット	—	500	非売品	換金アイテム
ティアラ	—	1000	非売品	換金アイテム
火の聖霊石	—	10	非売品	どこでも火の精霊力がはたらく
風の精霊石	—	10	非売品	どこでも風の精霊力がはたらく
植物の精霊石	—	10	非売品	どこでも植物の精霊力がはたらく
土の精霊石	—	10	非売品	どこでも土の精霊力がはたらく
水の水晶	—	10	非売品	どこでも水の精霊力がはたらく
金の首輪	—	1000	非売品	ランサーの首輪。換金アイテム

特殊アイテム

シナリオ	名称	入手場所	入手方法	使用・効果方法
その❶謎の神像	ミスリル鉱石	奇跡の店	おやじの仕事を引き受ける	特になし
	神像のオノ	トルガ村、鉱山奥	鉱山の奥の祭壇を調べる	奇跡の店のおやじに売る
その⓭砂漠からの使者	白い宝石	精霊庭園	ガーゴイルを倒す	竜の首のわきの穴にはめると道ができる
	水の精霊石	精霊庭園	特になし	地下牢からの脱出に使用
その⓯宿屋の惨劇	古文書	川見亭	ヒューを取り逃がす	アージェンダ導師に見せる
その⓰ナイトシェード現る	銀のメダリオン	山ねずみ亭	パリィから買い取る(200ガメル)	特になし
その(24)神像の鉾	胞子	オランの地下遺跡	胞子の壁に突っ込む	クリムゾン導師に見せる
	風の仮面	魔術師ギルド	クリムゾン導師に胞子を見せる	胞子の壁の先に進める
	銀のつぼ	オランの地下遺跡	レッサーファンガスを倒す	クリムゾン導師に見せる
	神像の鉾	オランの地下遺跡	宝箱	奇跡の店のおやじに売る
その(26)白霧の幽霊船	牢屋の鍵	幽霊船B1	床に落ちている	リンドグルムの部屋のドアを開ける
	魔法の水晶球	幽霊船B3	リンドグルムにもらう	特になし
その(42)ナイトシェード怒る	セレニアンの指輪	ニセナイトシェードのアジト	ニセナイトシェードを倒す	ケルシュに返す
その(51)無謀さの代償	神像の矢	掘り出された秘宝亭	フォーシスたちを救出する	奇跡の店のおやじに売れる
その(57)カーン砂漠へ	交渉金	奇跡の店	おやじの仕事を引き受ける	特になし
	神像の弓	オラン市街	マーディに押しつけられる	ヴァルードに奪われる
その(60)ブラックハウンドの謎	ペンダント	ガードの隠れ家	ガード(ロイド)からはずす	ロイドをもとに戻す
その(61)暗黒の儀式	酒	山ねずみ亭	購入	ダイに渡す
	メダリオン	警備兵詰め所B1	アルを牢から出してやる	ベルディスに襲われない
	チョーク	シェイラの家	魔法円のことをシェイラに報告する	魔法円を書き換える
	メモ	シェイラの家	魔法円のことをシェイラに報告する	ベルディスとの戦闘を終了させる
その(62)死者の島	死者のペンダント	死者の船	スケルトンの親玉から奪う	死者の船を破壊する
	手紙	オランの港	バグナンからあずかる	麗しの我が家亭に届ける
	神像	死者の島・神殿3F	ヴァルードに託される	神狩りの竜を召喚する
その(74)トラップハウス	太陽の輝き	マッデンの屋敷1F	宝箱	テレポーターにはめる
	月の光	マッデンの屋敷2F	宝箱	テレポーターにはめる
	星のまたたき	マッデンの屋敷2F	宝箱	テレポーターにはめる
	盗賊の手袋	マッデンの屋敷B1	宝箱	クリアアイテム

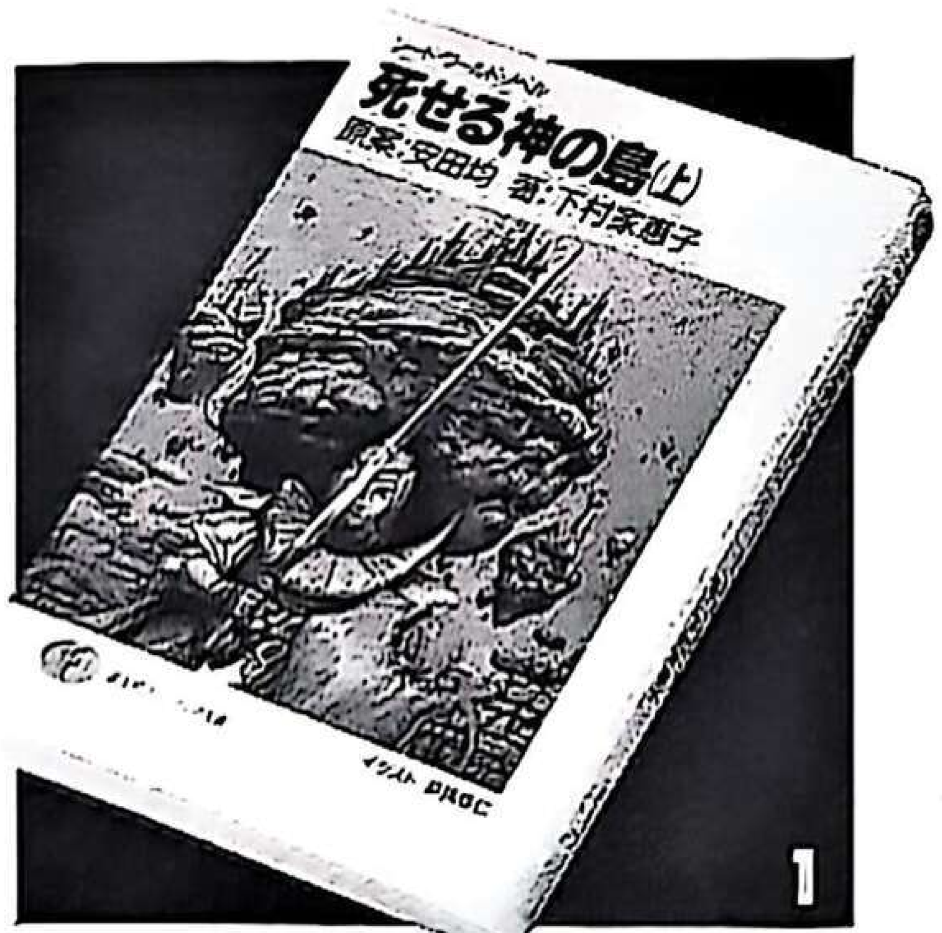
ぜんぶ揃えるっきゃない!

「ソード・ワールド」関連ブック&ソフト

どこまでも広く、どこまでも深い
「ソード・ワールド」の世界。もっとハマりたい人のための
ブック&ソフトを紹介しよう。

430円

500円



470円

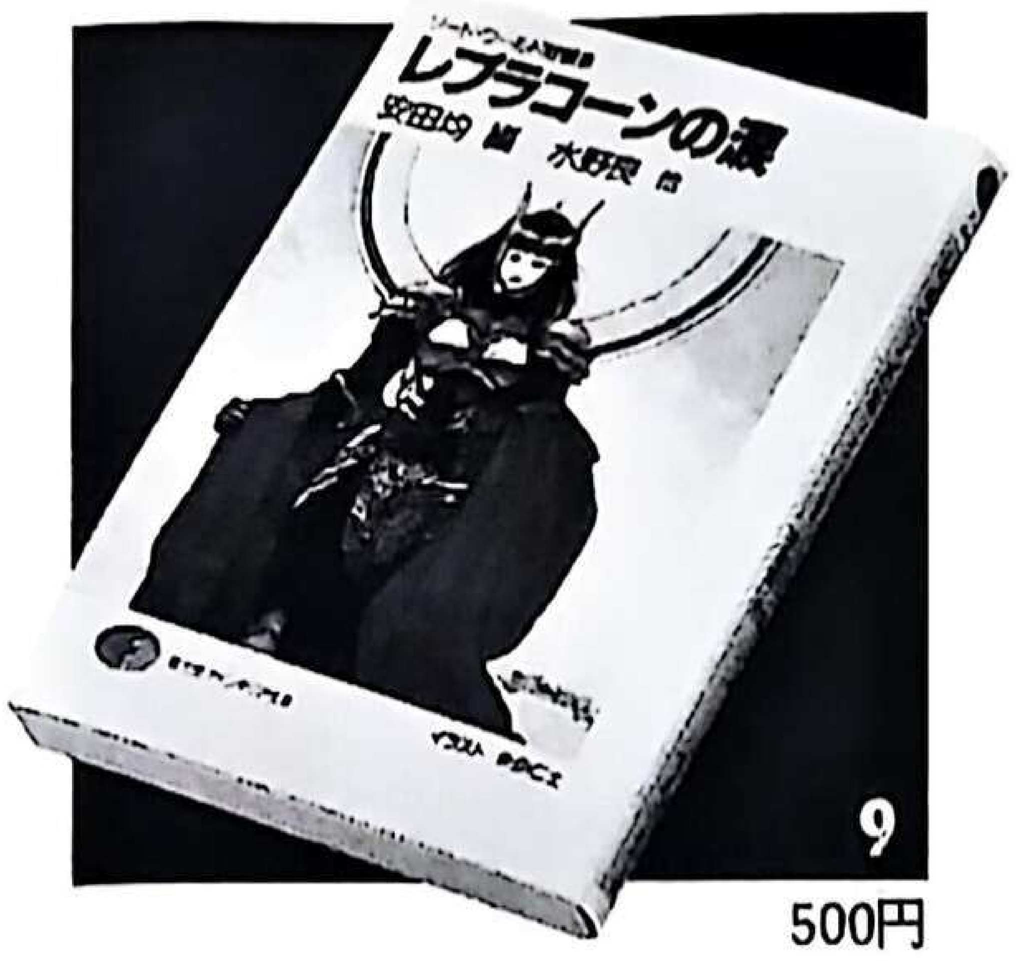
430円

430円

430円

500円

470円



500円

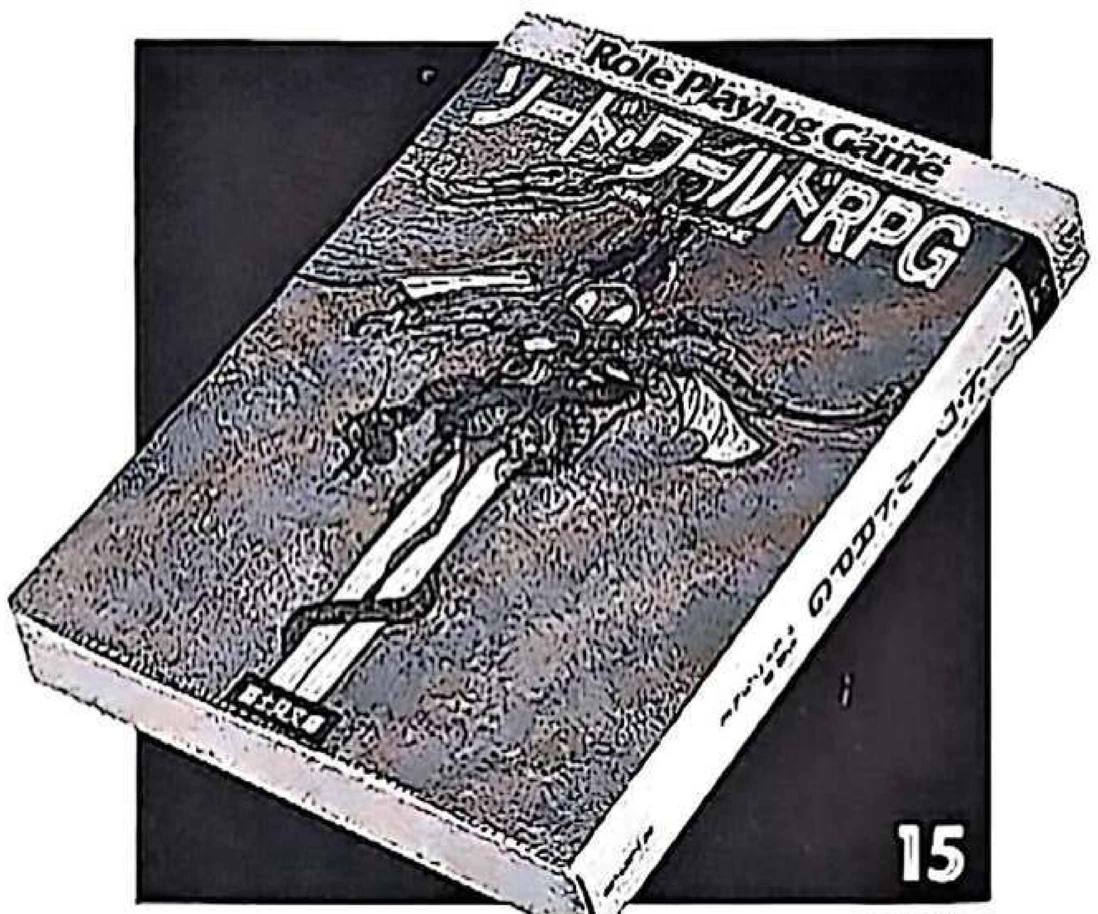
470円

560円

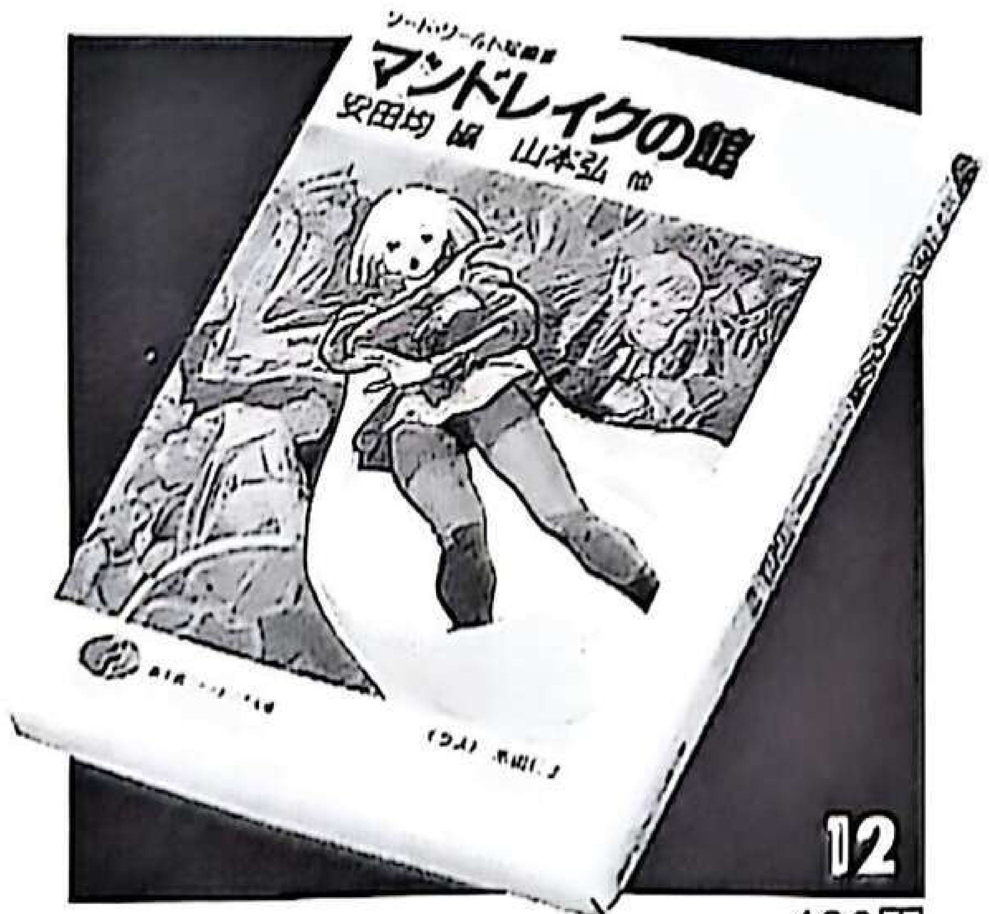
430円

470円

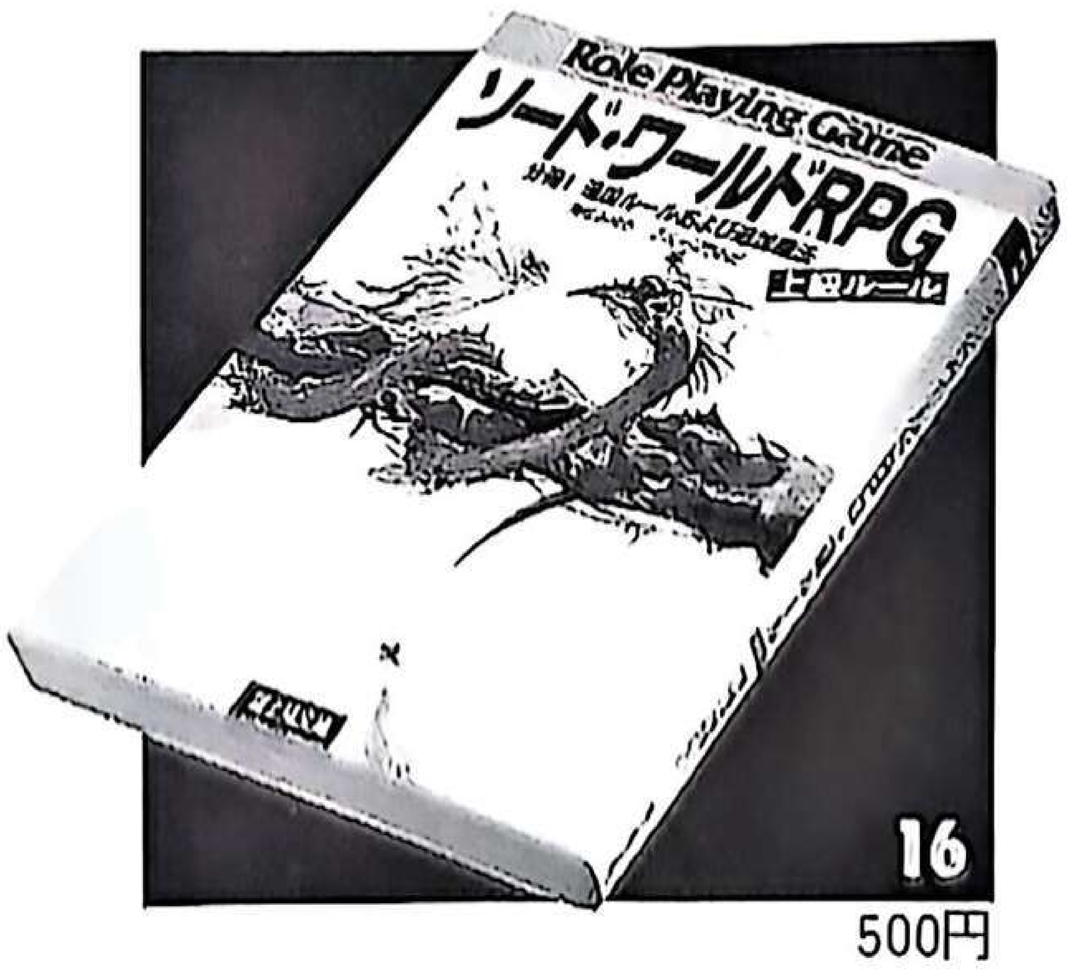
470円



640円



430円



500円

ノベル

大スケールの冒険劇から、ユーモア探偵ミステリーまで、長編ならではの、濃密な世界をじっくり味わえる。**1、死せる神の島（上）**（原案・安田均、著・下村家惠子）**2、死せる神の島（下）**（原案・安田均、著・下村家惠子）**3、ヒーローになりたい！サーラの冒険1**（山本弘）**4、ドワーフ村殺人事件**（安田均・高井信）**5、悪党には負けない！サーラの冒険2**（山本弘）**6、剣の国の魔法戦士**（水野良）**7、失われた狂気を求めて**（安田均、高井信）**8、混沌の夜明けⅠ**（清松みゆき）

短編集

「フォーセリア」を共通の背景とする〝シェアード・ユニバース（共有宇宙）〟短編集。各作家の個性を楽しもう。**9、レプラコーンの涙**（安田均編、水野良他）**10、ナイトウィンドの影**（安田均編、山本弘他）**11、ふたりのラビリンス**（安田均編、水野良他）**12、マンドレイクの館**（安田均編、山本弘他）**13、ロマールの罠**（安田均編、水野良他）**14、スチャラカ冒険隊、南へ**（安田均・山本弘編、山本弘・清松みゆき他）

ルールブック

これがないと冒険は始まらない。冒険者レベル1～5の〝基本ルール〟と追加モンスターなど収録の2冊。**15、ソード・ワールドRPG**（水野良／グループＳＮＥ）**16、ソード・ワールドＲＰＧ　上級ルール分冊1 追加ルールおよび追加魔法**（清松みゆき／グループＳＮＥ）**17、ソード・ワールドＲＰＧ　上級ルール分冊2 追加モンスター**（清松みゆき／グループＳＮＥ）

COLLECTION

1～14／富士見ファンタジア文庫
15～17／富士見ドラゴンブック

ぜんぶ揃えるっきゃない!

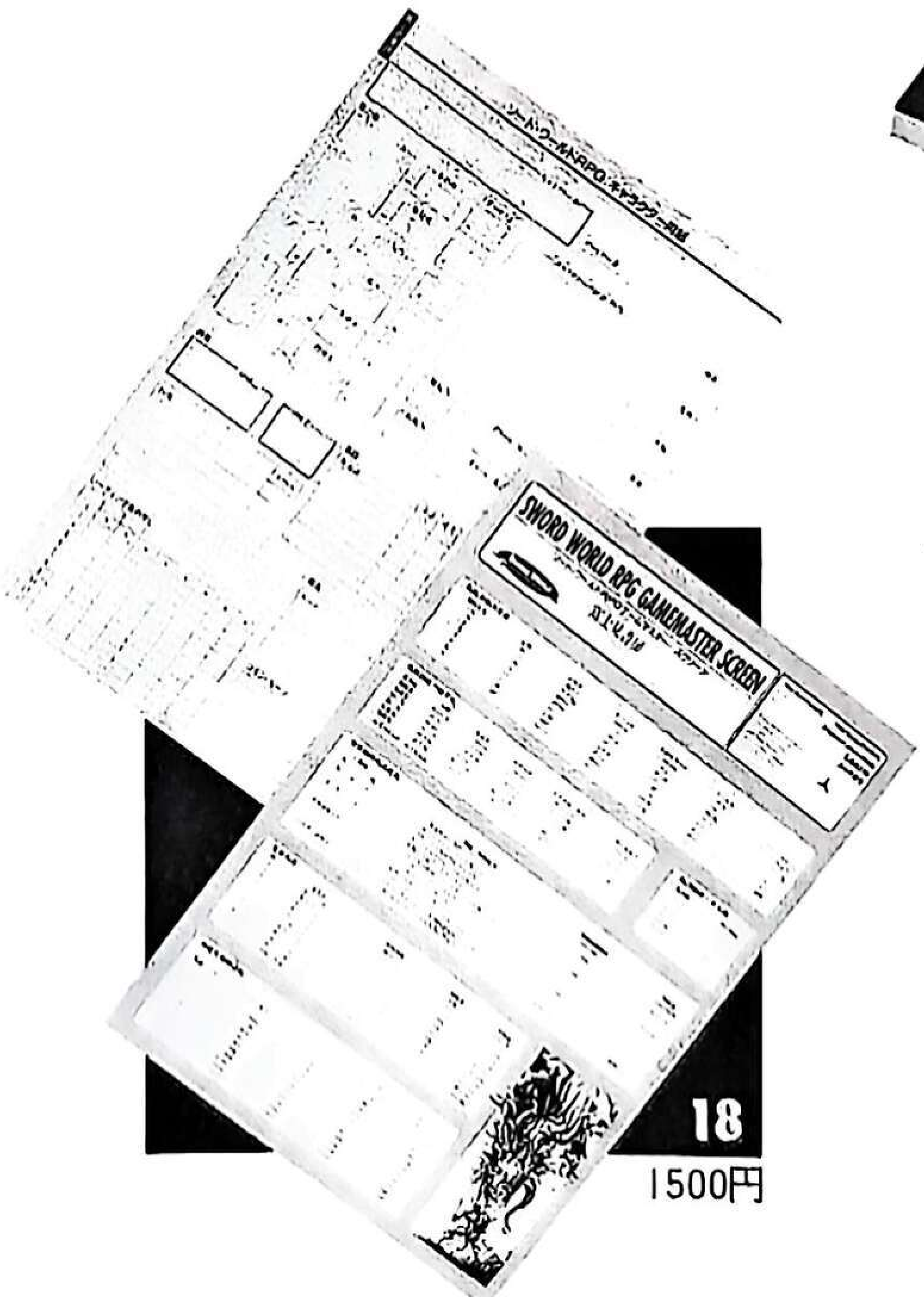
「ソード・ワールド」関連ブック&ソフト

19
680円

20
640円

21
500円

22
760円



18
1500円

マスタースクリーン&キャラクター用紙

本格的にテーブルトークにハマッた人は、持っていたいグッズ一式。キャラクター用紙、呪文/呪歌リストなど。**18**、ゲームマスター・スクリーン、大判キャラクター・シート(以上写真)、パーティ管理用紙、武装カードなど。

RPGシナリオ集

この〝シナリオ100本集〟だけじゃ満足できないディープなファンのための、高難度なシナリオも収録。

19、石巨人の迷宮(水野良/グループSNE) **20**、ユニコーンの探索(水野良/グループSNE) **21**、四大魔術師の塔(水野良/グループSNE) **22**、虹の水晶宮(水野良/グループSNE) **23**、闇からの脅威(水野良/グループSNE) **24**、猫だけが知っている(山本弘/グループSNE) **25**、異界への門(下村家惠子/グループSNE)

RPGリプレイ集

テーブルトークの楽しさを教えてくれる、興奮と爆笑のライブ。マスターとプレイヤーの対話が楽しい。

26、盗賊たちの狂詩曲(山本弘/グループSNE) **27**、モンスターたちの交響曲(山本弘/グループSNE) **28**、終わりなき即興曲(山本弘/グループSNE) **29**、魔境の支配者(山本弘/グループSNE) **30**、南海の勝利者(山本弘/グループSNE)

ワールドガイド

「フォーセリア」の全貌をあますことなく紹介。天野喜孝、米田仁士、草彅琢仁、竜胆丈二らイラスト陣も豪華!

31、ソード・ワールドRPG ワールドガイド(水野良/グループSNE)

PC版

小説「死せる神の島」が原作。タクティカル・コンバット方式の戦闘、何度も楽しめる多彩な展開が魅力。

32、コンピュータ・テーブルトークRPG ソード・ワールドPC

SFC版

PC版と同じ「死せる神の島」がベースに。志茂田景樹とWINKが出演したテレビCFも話題となった。

33、ソード・ワールドSFC

CD

SFC版から45曲、PC版から16曲の全61曲を収録。大作映画の音楽と比べても遜色のないスケールを実現した。

34、ソード・ワールド全曲集

18/富士見書房
19〜30/富士見ドラゴンブック
31/富士見書房
32、33/T&Eソフト
34/データム・ポリスター

23
520円

27
470円

31
1300円

24
500円

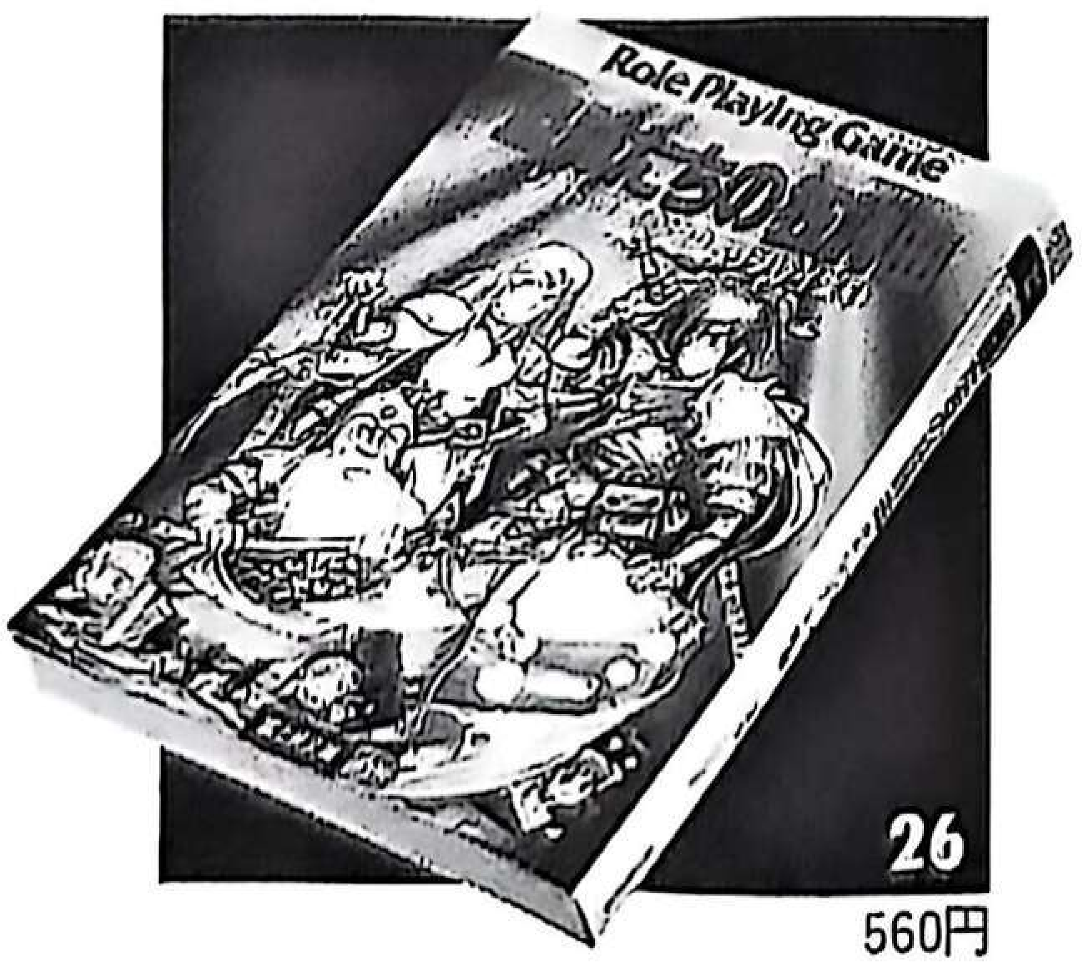
28
500円

32
9800円（税別）

25
520円

29
560円

33
9800円（税別）



26
560円

30
560円

34
2400円

コンプコレクション 11

ソード・ワールドSFC・PCシナリオ全100本集

1993年11月1日初版発行

著者●安田均・水野良・下村家惠子・グループSNE　編集●月刊コンプティーク編集部　発行者●大洞國光

発行所●株式会社角川書店　〒102東京都千代田区富士見2-13-3　電話／東京 03-3817-8521(営業部) 03-3226-3113(編集部)　振替口座／東京3-195208

印刷・製本●凸版印刷株式会社　写植●株式会社進和、株式会社トップ　協力●株式会社T＆Eソフト

装丁・デザイン●山田浩一　編集スタッフ●斎藤理恵、勝浦秀朗　マップ・画面撮影●上崎洋一、宮尾敦司　編集協力●株式会社白鳳社

校閲●羽賀範子、山角廣、鈴木剛

PRINTED IN JAPAN ©GroupSNE

本書の無断複写・複製・転載を禁じます。
落丁・乱丁本はご面倒でも小社角川ブック・サービス宛にお送りください。
送料は小社負担でお取り替えいたします。

ISBN4-04-714011-2 C0376

COMP/COLLECTION

ISBN4-04-714011-2 C0376 P2980E

9784047140110

定価2,980円（本体2,893円）

1910376029804

COMP/COLLECTION